Dibuj

#31
$12.00 Méx.
2.50 USA

ESPECIAL DE CABELLO

- TONOS
- ESTILOS
- ESTRUCTURA
- MOVIMIENTO

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

AHORA CON MÁS COLOR EN INTERIORES

DESIGN
erik.eds@gmail.com

¿QUÉ ESPERAS PARA ENTRAR AL FANTÁSTICO MUNDO DEL ARTE?

MATERIALES

TÉCNICAS

ARTISTAS

DIBUJO

PINTURA

3-D

Y MÁS

32 PÁGINAS

ES TU MEJOR OPCIÓN

EDITORIAL

Atendiendo a infinidad de solicitudes para que tratáramos el tema del cabello, los hermanos Escorza han aplicado todos sus conocimientos en esta nueva entrega de tu revista favorita, desde la estructura anatómica del cabello como elemento único hasta cómo la cabellera es afectada por factores externos, como el viento o el agua. Sin importar el estilo que manejes, estas lecciones te servirán para entender mejor cómo se maneja el cabello en diferentes formas, pero recuerda que eres tú, querido lector, el que pondrá a trabajar su imaginación para aplicar todo este conocimiento en diseños de peinados para personajes únicos. Por otra parte, agradecemos a los integrantes del grupo Voz Metropolitana por habernos integrado dentro de su programa de actividades dentro de la Universidad Autónoma Metropolitana, plantel Azcapotzalco, esperamos que nuestra participación haya sido placentera para los asistentes a la conferencia impartida por el equipo creativo de DibujArte, para los que no pudieron asistir, realizamos una reseña en este número. Como recomendación de películas en esta ocasión tenemos dos títulos protagonizados por un excelente actor: Johnny Depp. From Hell y Sleepy Hollow.

Carlos Carbajal Cuevas

dibujarte2003@yahoo.com.mx

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Emmy Hernández
Vic Hernández
Izumi
Liliana Partida
Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Raúl de la Cruz Martínez
Colaborador

Tozani
Raúl de la Cruz Martínez
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Prepresa

ÍNDICE

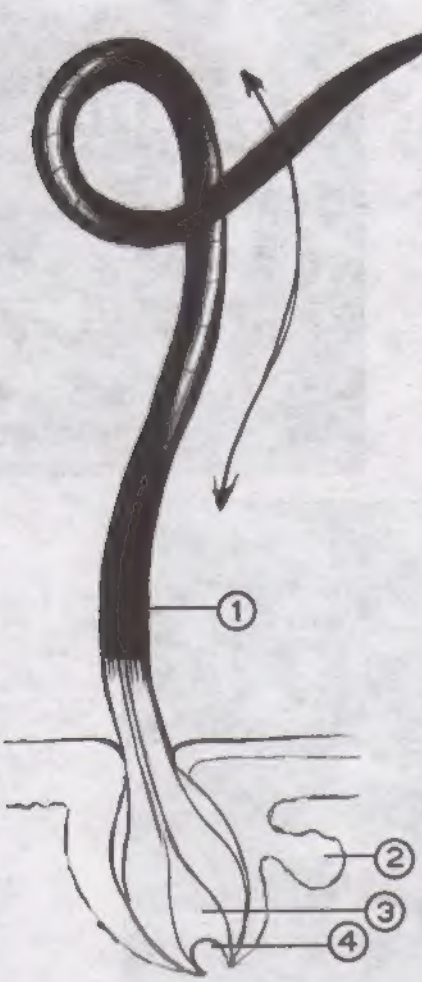
CLASES
CABELLO 2

ARTÍCULO
DIBUJARTE VA A LA UNIVERSIDAD 38

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #31 SEGUNDA QUINCENA DE JULIO 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, Por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. C.P. 06400 Impresa en Debani Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87, Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB No. 11742 Exp. 1/432"00"/15273 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO No. 8840 Exp. 1/432"01"/15273 Impresa en Mexico Copyright © 2000.



Bienvenidos una vez más porque el aprendizaje nunca termina.
Esta vez analizaremos con detalle el cabello, un tema que ayudara a dar realce a nuestros dibujos de cabeza y cuerpo completo.

EL CABELLO INDIVIDUAL

Cada pelo tiene su raíz en la piel del cuerpo o del cuero cabelludo; el brillo del pelo, como vemos en la figura, sigue el largo del cabello, juntos crean una ilusión de luces, sombras y formas muy complejas y variables, en esta clase intentaremos verle sentido a estas formas para poder dibujarlos de manera sencilla.

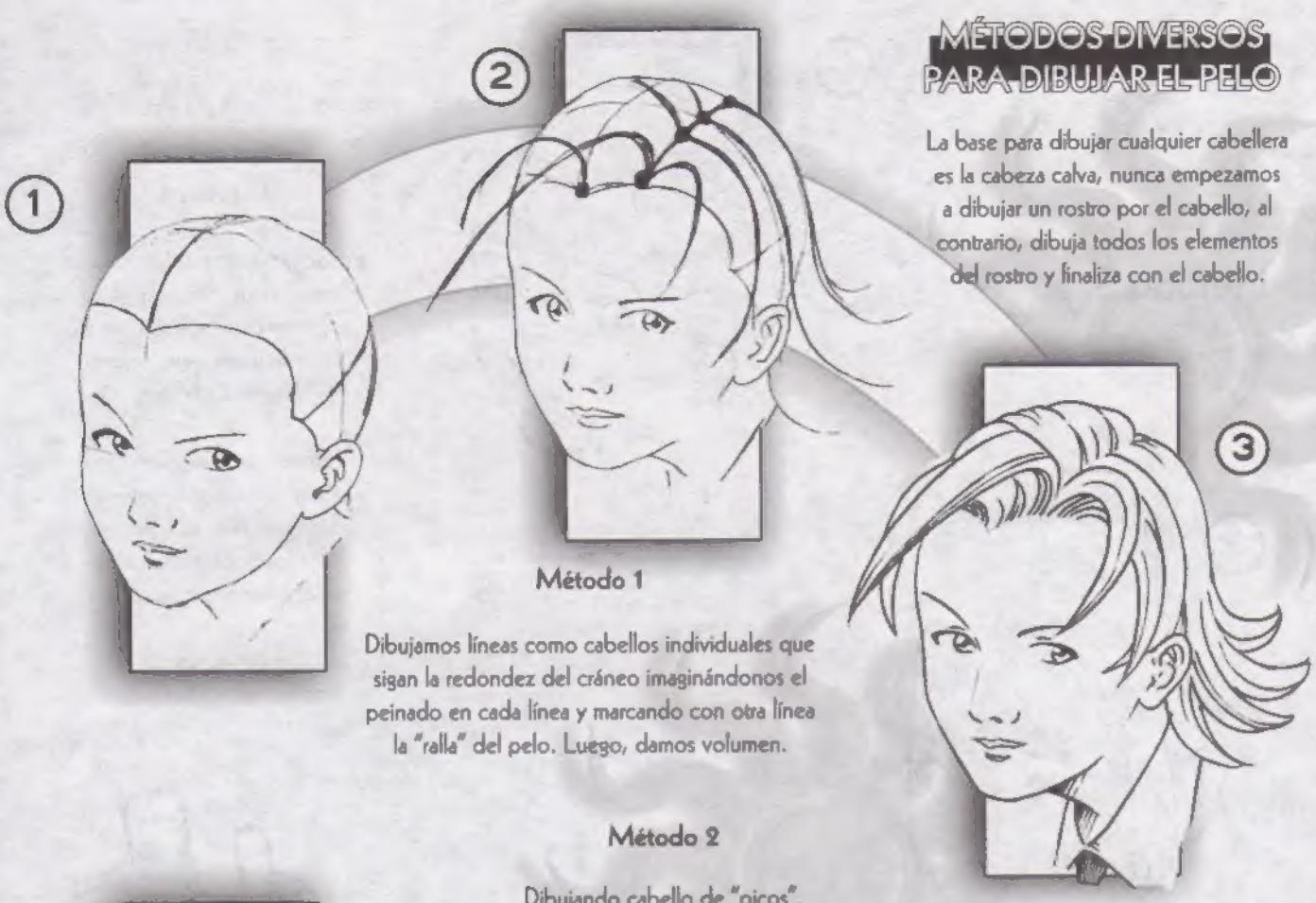
1. Pelo
2. Glándula cebácea
3. Bulbo piloso
4. Papila dérmica

EL PELO Y LA PROPORCIÓN DEL ROSTRO

El dibujo que el pelo traza sobre el cráneo es en todos diferente, pero en una persona promedio tiene las siguientes características:
si medimos la distancia de la nariz a las cejas, esa misma distancia debe repetirse de las cejas a donde comienza a crecer el pelo. Debe existir una pequeña distancia entre las cejas y el cabello viendo el rostro de perfil, el cabello pasa por detrás de la oreja y deja de crecer por debajo del nivel de la oreja.

MÉTODOS DIVERSOS PARA DIBUJAR EL PELO

La base para dibujar cualquier cabellera es la cabeza calva, nunca empezamos a dibujar un rostro por el cabello, al contrario, dibuja todos los elementos del rostro y finaliza con el cabello.

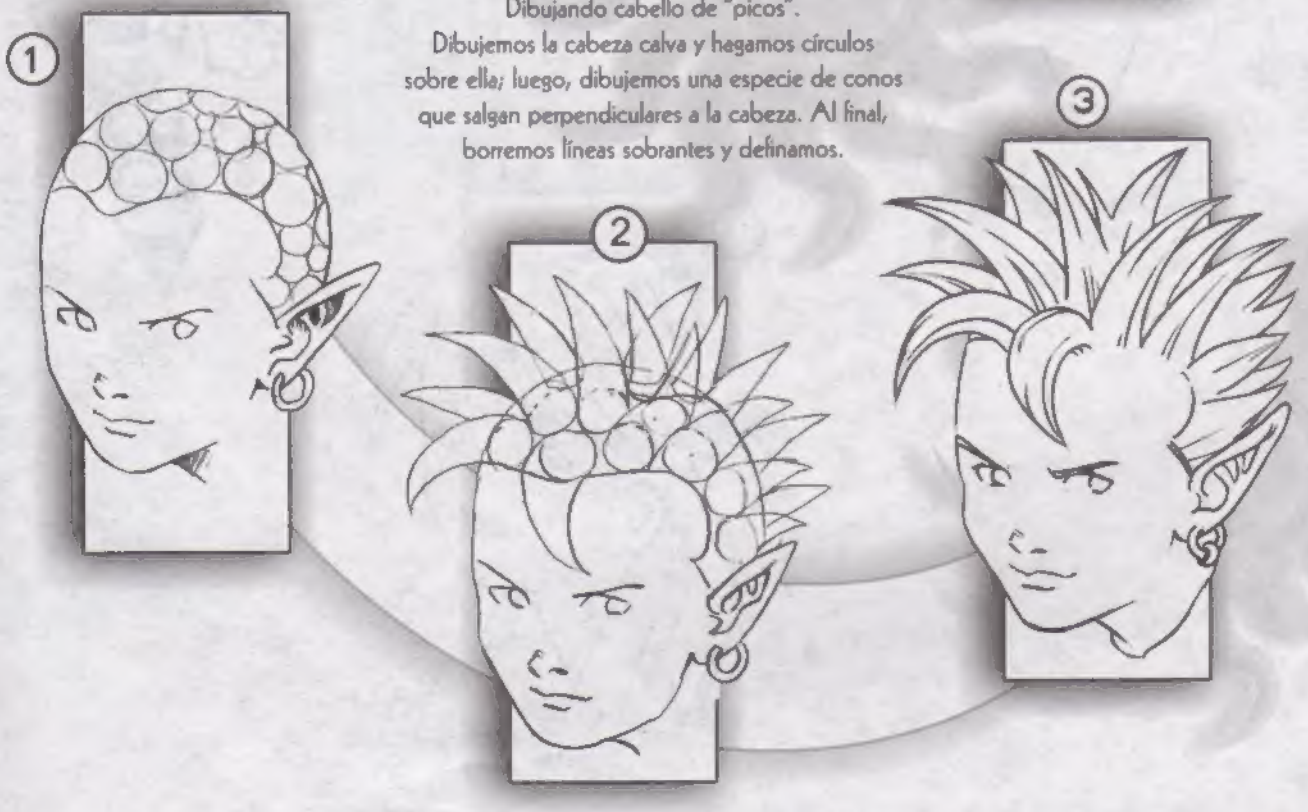


Método 1

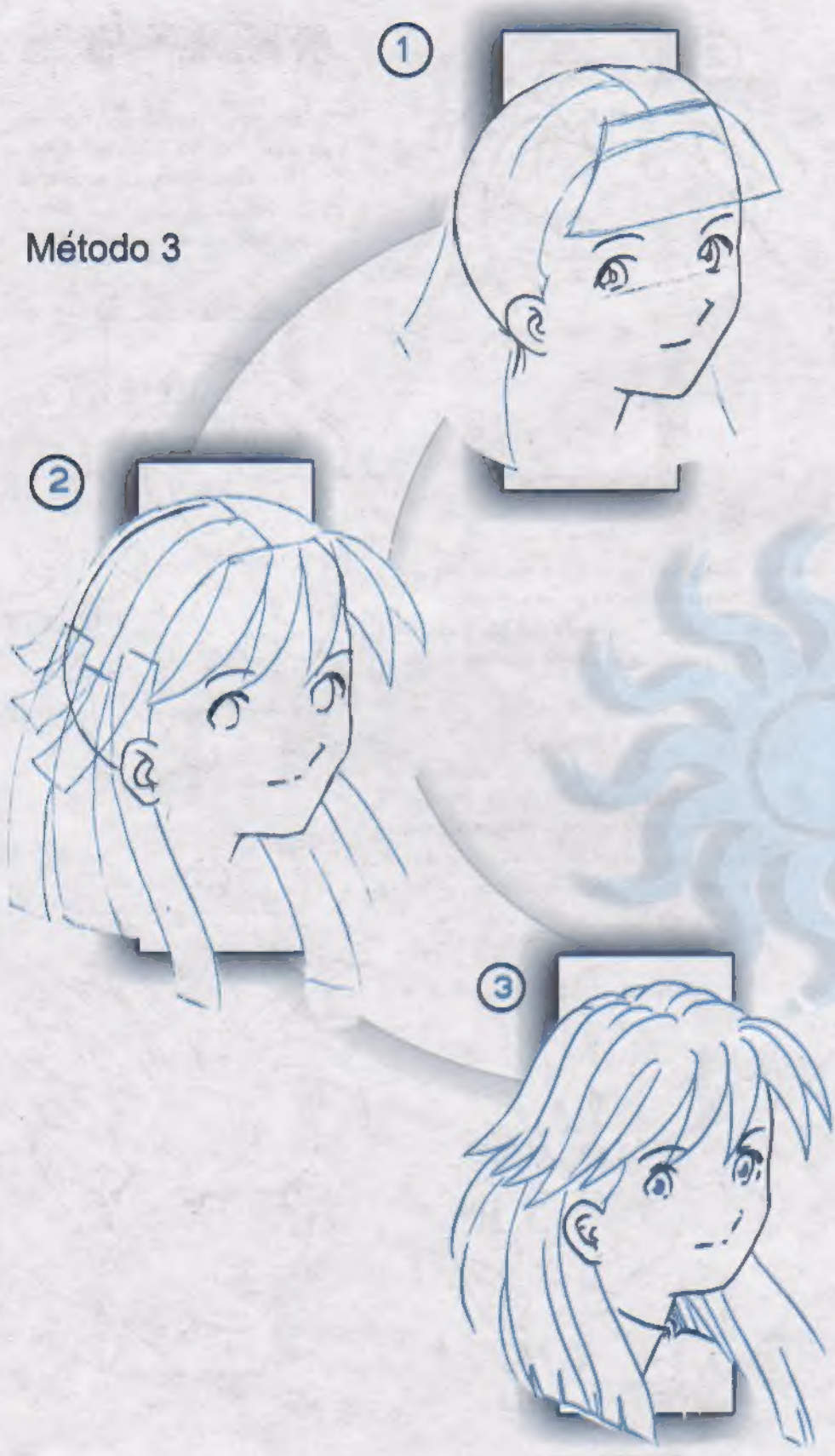
Dibujamos líneas como cabellos individuales que sigan la redondez del cráneo imaginándonos el peinado en cada línea y marcando con otra línea la "ralla" del pelo. Luego, damos volumen.

Método 2

Dibujando cabello de "picos".
Dibujemos la cabeza calva y hagamos círculos sobre ella; luego, dibujemos una especie de conos que salgan perpendiculares a la cabeza. Al final, borremos líneas sobrantes y definamos.



Método 3



Método 3

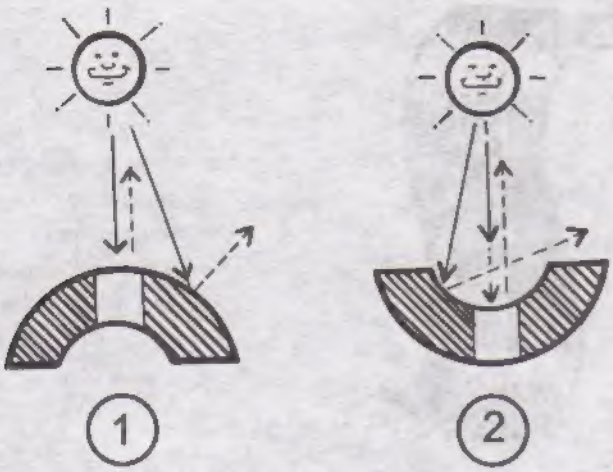
Puede resultarte más fácil dibujar el cabello por secciones, desde el primer paso se vislumbra el peinado y se define mejor la idea en cada paso.

Puede haber muchos métodos distinto para llegar a un estilo diferente, puedes combinar estos métodos para obtener cortes originales y muy locos.

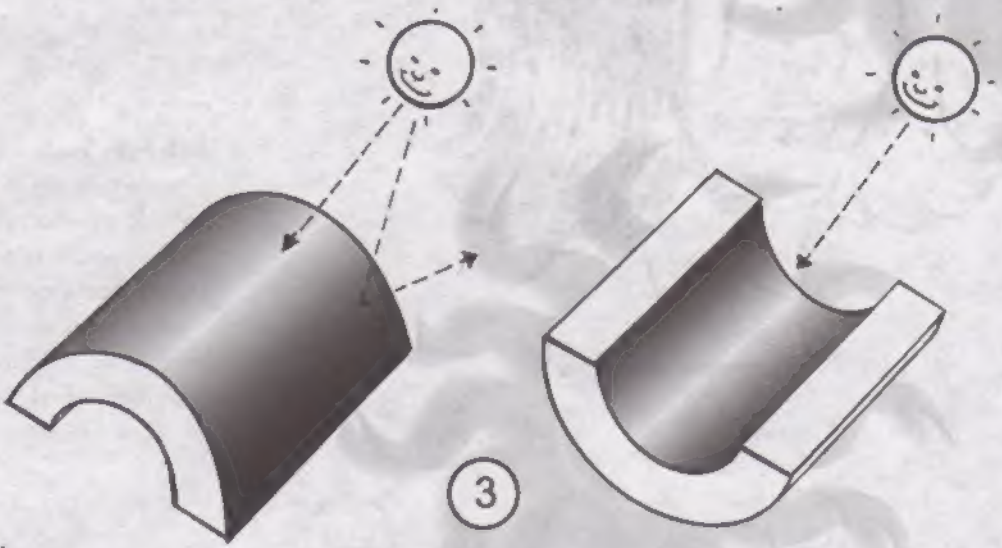
La experimentación es importante, no lo olvides.

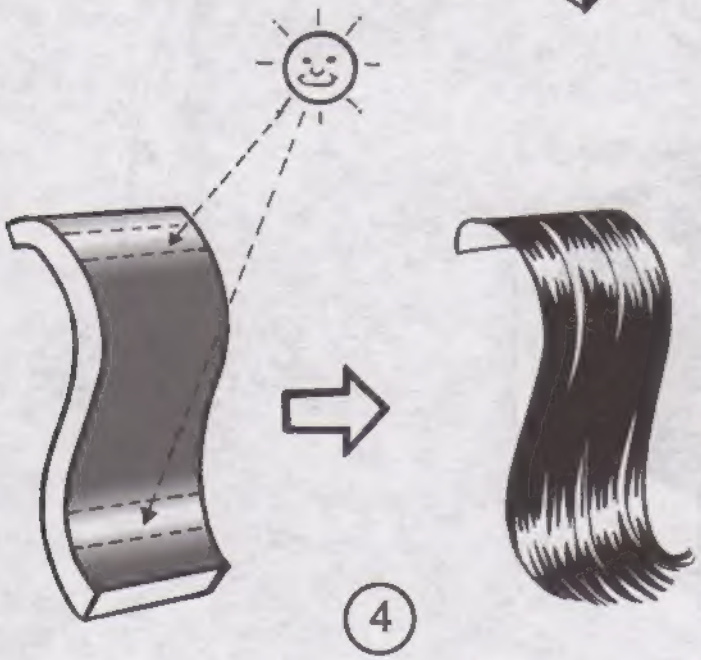
BRILLOS EN EL CABELLO

El cabello está lleno de brillos causados por la luz que choca en ellos, principalmente en el cabello negro.



Cuando la luz golpea directamente a algún cuerpo ésta se refleja provocando un brillo. En la figura 1 hay dos flechas, una que se estrella contra la figura y regresa pues golpeó al cuerpo directamente, ahí se genera un brillo que es el área en blanco, la otra flecha lo golpea en un ángulo tal que no genera ningún brillo, en la figura 2 sucede lo mismo.

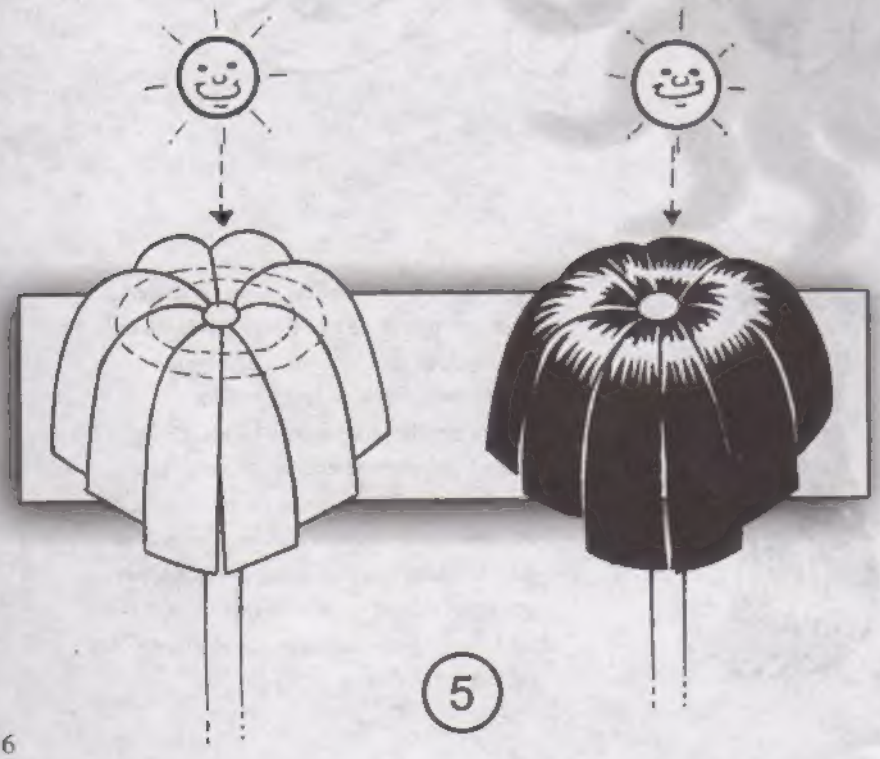




En la figura 3 observamos el mismo fenómeno pero con figuras de tres dimensiones, cuando la luz golpea directamente a una figura se genera un brillo, y en las partes que no golpea directamente no hay brillos. En la figura 4 aplicaremos esto en un mechón de cabello, en la figura con forma de resbaladilla observamos los lugares donde la luz golpea más directamente, al determinar estos lugares podemos dibujar un mechón de cabello con sus brillos y posteriormente colocarlos en una cabeza con cabellos.

Aquí vemos la aplicación de este principio a un dibujo en forma. Observa que los brillos se mantienen incluso en los pequeños cabellos sueltos sobre la cara.

En la figura 5 aplicamos este mismo principio en algo parecido a un mechudo para trapear porque se perece a una cabeza vista desde arriba. Observa que los brillos tienen una disposición radial rodeando el centro de la cabellera.

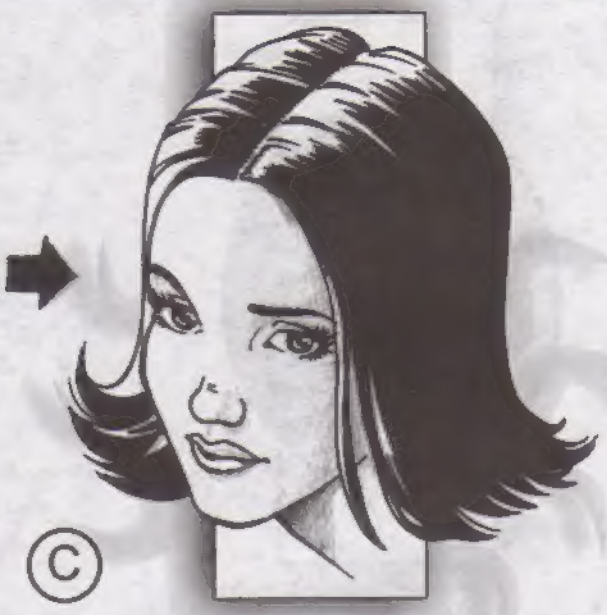


5

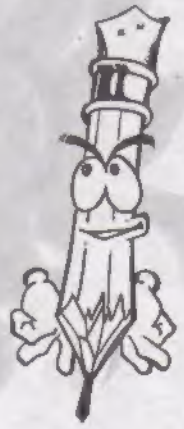
A

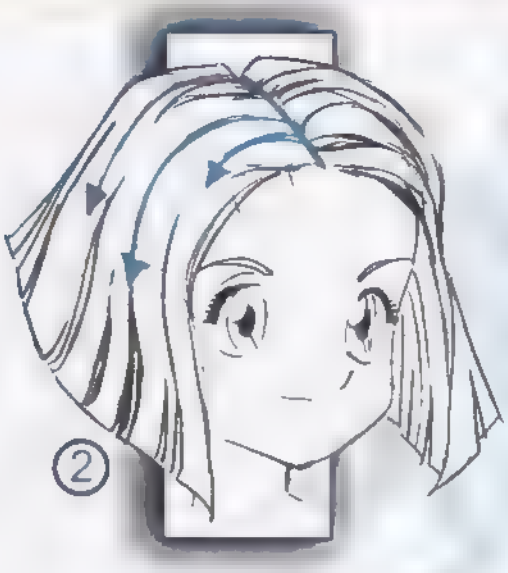
En la figura (A) aplicamos el mismo principio de las páginas anteriores, estos brillos es frecuente verlos en las personas (cuando la luz viene de arriba). En la figura (B) observamos algo parecido en una cabeza vista ligeramente desde arriba, las flechas son la dirección del cabello, los brillos son parecidos a los de la figura (A) los demás brillos también los observamos en la página anterior.

B



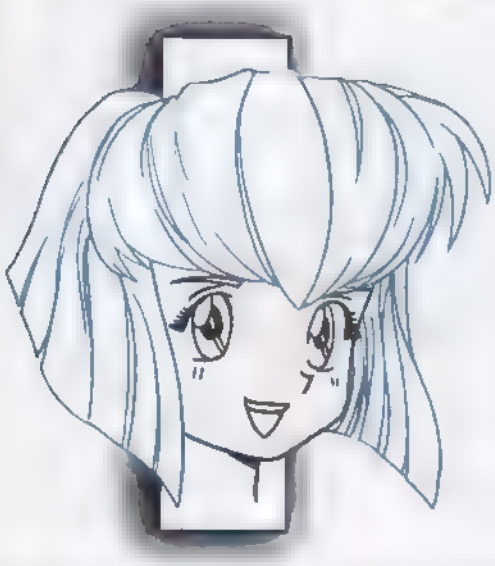
- Los brillos en al cabello dependen principalmente del lugar donde viene la luz, por ejemplo en la figura (C) la luz golpea en el lado derecho del rostro de nuestro dibujo, los taches en el pelo son las partes que entintaremos de negro puesto que la luz no llega a esos lugares, sucede lo contrario en la figura (D) cuando la luz viene del lado izquierdo del rostro, también se aplican los principios anteriores: "los brillos son el reflejo de la luz que golpea directamente el cabello".



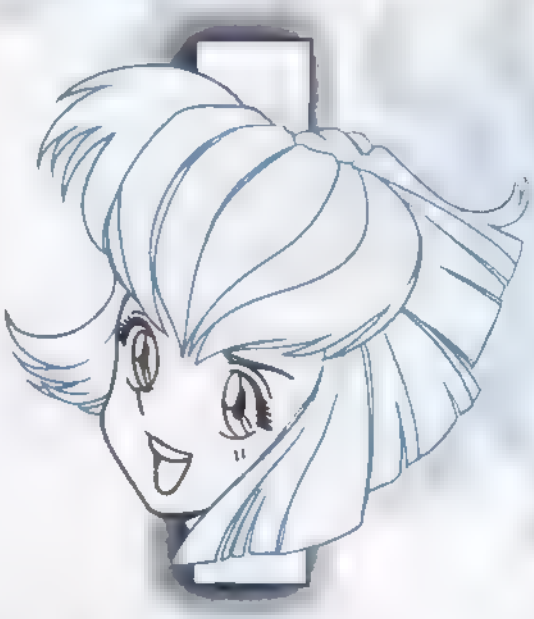


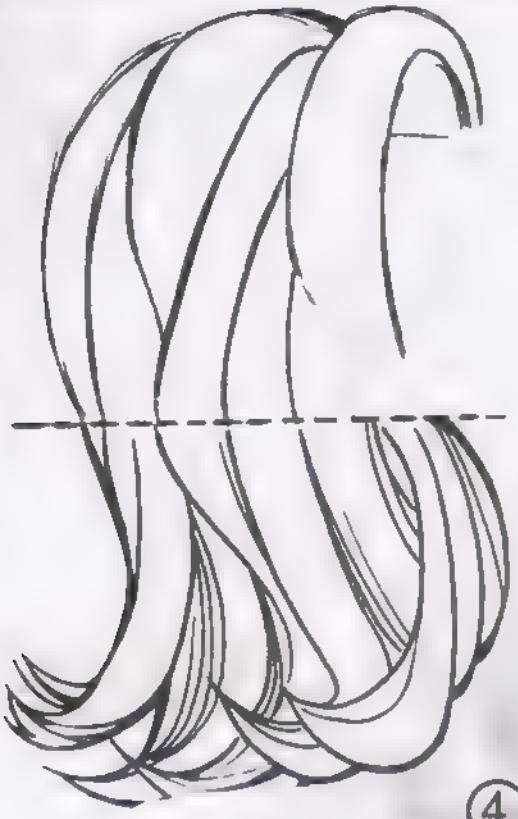
LÍNEAS EN EL CABELLO

Observa las flechas en la figura 1, éstas son las direcciones que sigue el cabello, observa también en la figura 2 cómo el cabello sigue la dirección de las flechas. En la figura 3 las flechas desarrollan la forma del fleco, todas las líneas del fleco siguen a estas flechas las cuales nos ayudan a darle mayor dirección y sentido al cabello



Observa en los ejemplos de abajo la aplicación final y trata de visualizar de dónde sale el cabello para tomar su forma final.

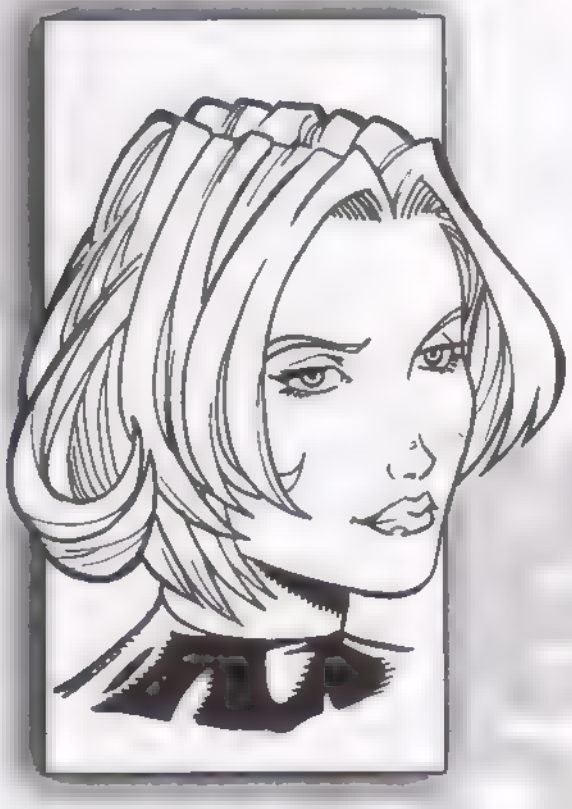


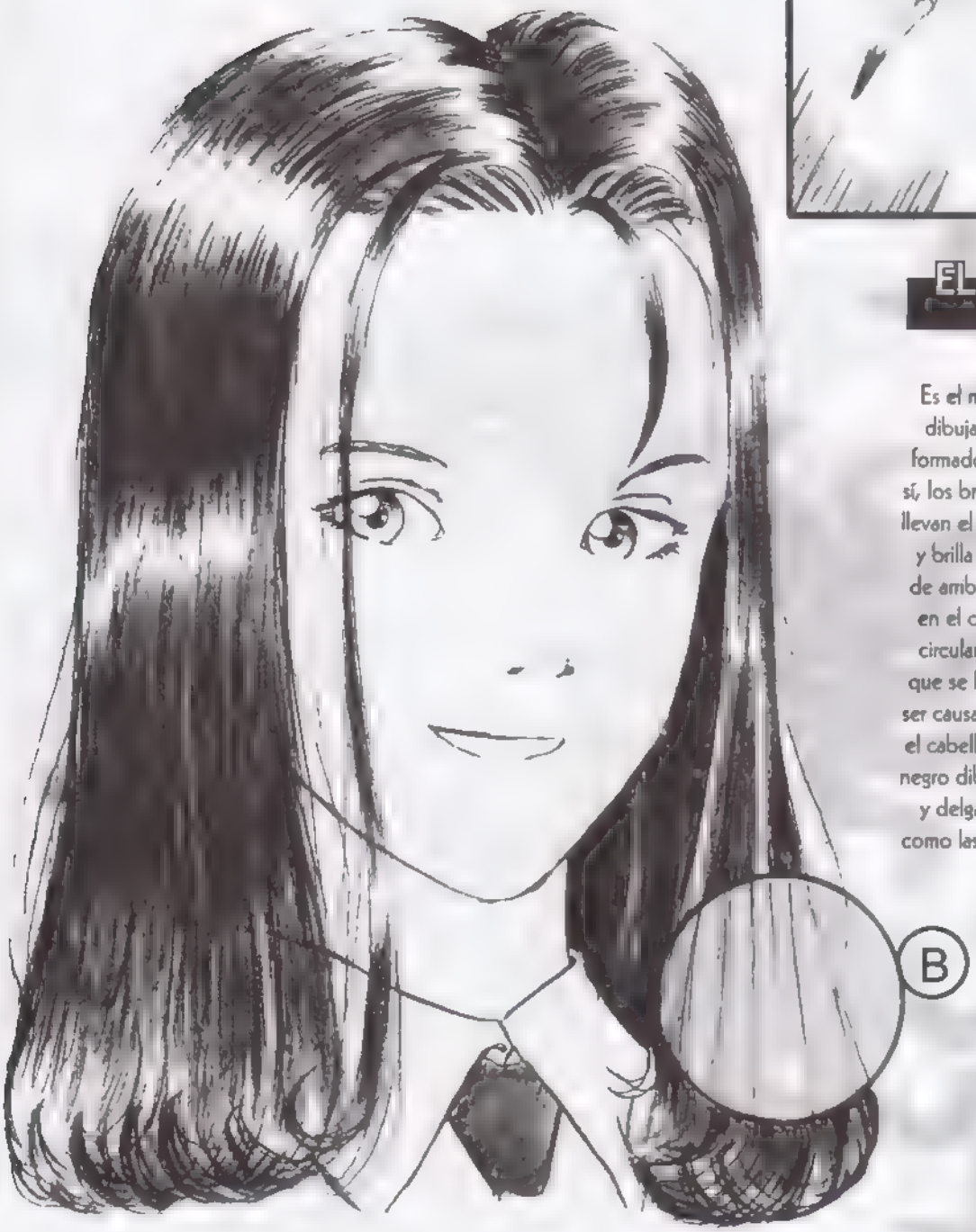


4

No todas las líneas del cabello tienen el mismo valor, hay líneas primarias y secundarias, en la figura 4 las líneas de la parte de arriba son las líneas primarias formadas por diferentes grupos de mechones, las líneas secundarias se forman a partir de las primarias, sólo se agregan más líneas a las primarias que son los cabellos que se notan de manera más detallada, en la figura 5 hay un ejemplo de esto, la cabeza de la izquierda sólo tiene líneas primarias, a la de la derecha se le han agregado muchas líneas secundarias las que, por cierto, son por lo general más delgadas que las primarias.

5



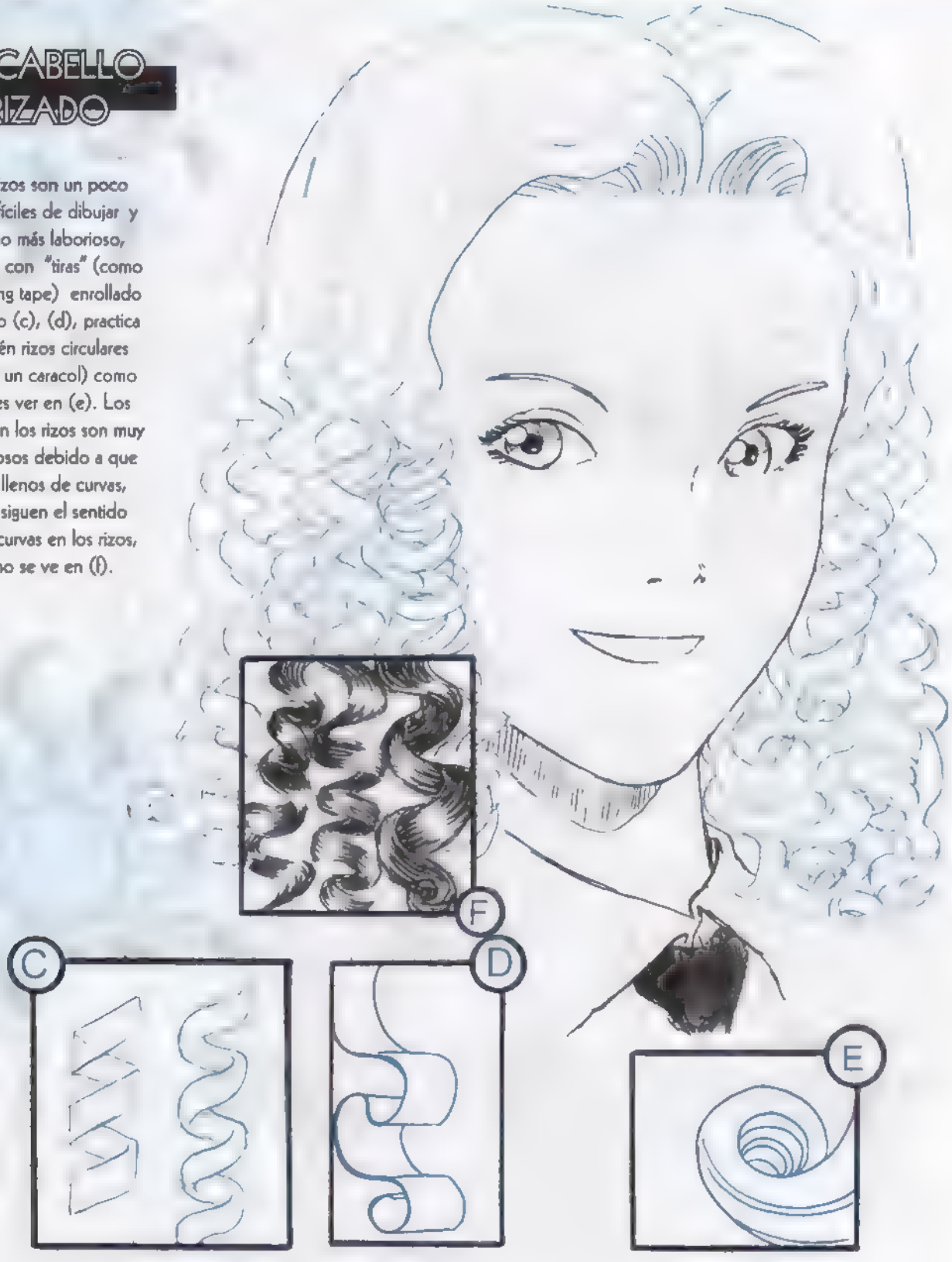


EL CABELLO LACIO

Es el más común y más fácil de dibujar. Como ves en "B" está formado de líneas paralelas entre sí, los brillos son fáciles de dibujar, llevan el mismo sentido del cabello y brilla generalmente en la parte de arriba, donde se hacen curvas en el cabello debido a la forma circular de la cabeza, los brillos que se forman más abajo pueden ser causados por el movimiento en el cabello en lápiz o en tinta, si es negro dibuja los brillos con gruesos y delgados, practica con líneas como las que se observan en "A".

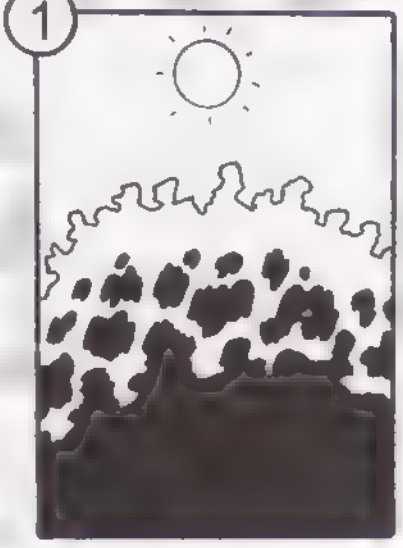
EL CABELLO RIZADO

Los rizos son un poco más difíciles de dibujar y mucho más laborioso, practica con "tiras" (como masquing tape) enrollado o rizado (c), (d), practica también rizos circulares (como un caracol) como puedes ver en (e). Los brillos en los rizos son muy numerosos debido a que están llenos de curvas, éstos siguen el sentido de las curvas en los rizos, como se ve en (f).



EL CABELLO CHINO

En "1" vemos un acercamiento del pelo chino. Dibujamos la línea exterior como una nube o una línea quebrada, el cabello se dibuja negro y se va extinguiendo (el negro) a medida de que se acerca a la fuente de luz; con manchas también como nubes que se hacen cada vez más pequeñas representamos el brillo sobre los chinos.

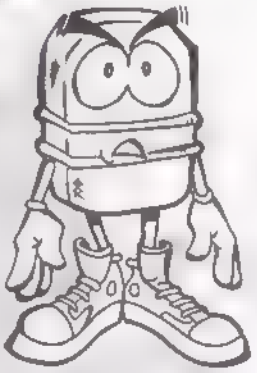


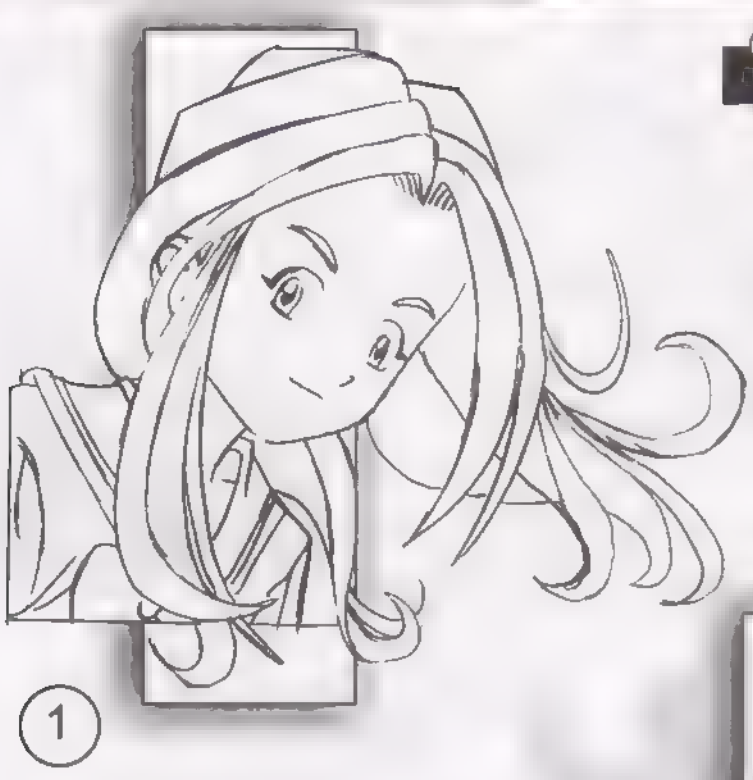
EL CABELLO ONDULADO

El cabello ondulado lo dibujamos con líneas curvas, en la figura vemos el cabello ondulado claro (que es la base para dibujar el cabello ondulado negro) y el cabello ondulado negro con sus brillos. Para simplificar el dibujo del cabello rizado u ondulado podemos dibujar líneas curvas y gruesas (de preferencia con pincel al entintar) como se observa en (2) muy juntas (como se observa en "3").

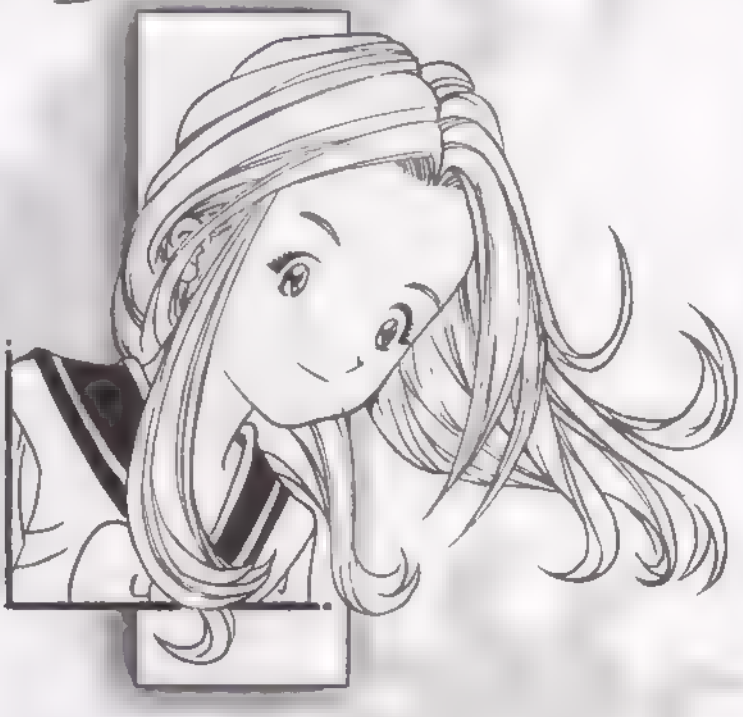
CABELLO RUBIO Y NEGRO

Al dibujar el cabello rubio no es necesario formarle los brillos, sólo las líneas en el cabello como en la figura 1, a diferencia del cabello rubio el negro debe tener brillos (como lo hemos visto en páginas anteriores)

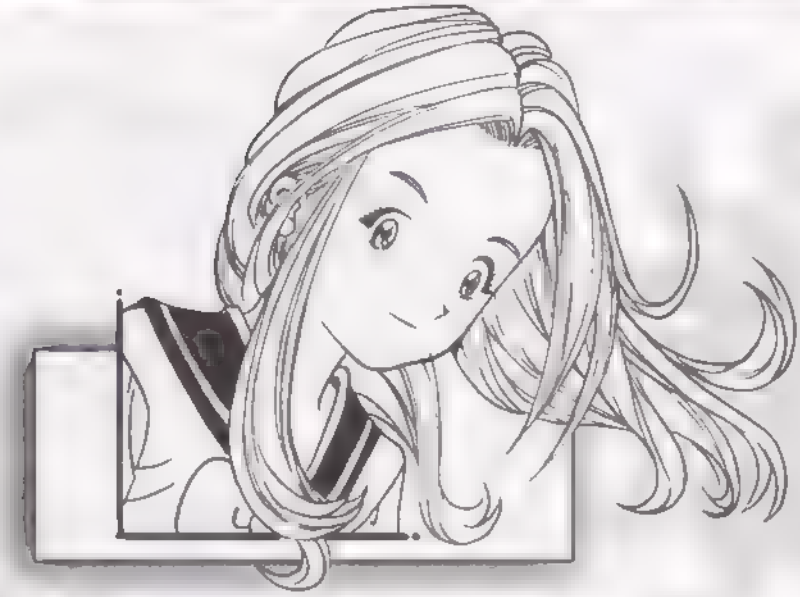




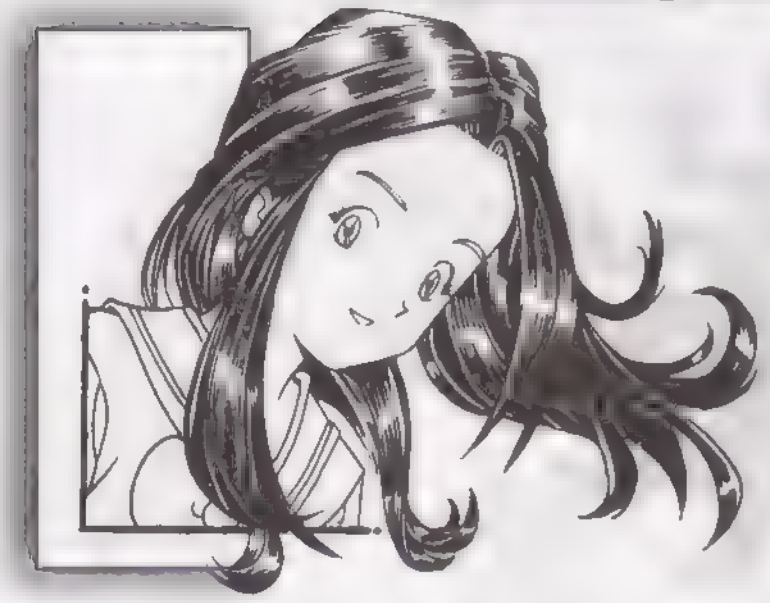
1



Las líneas del cabello rubio nos pueden ayudar a darle sentido al brillo del cabello negro, como lo podemos ver en la figura 2 de la siguiente página.

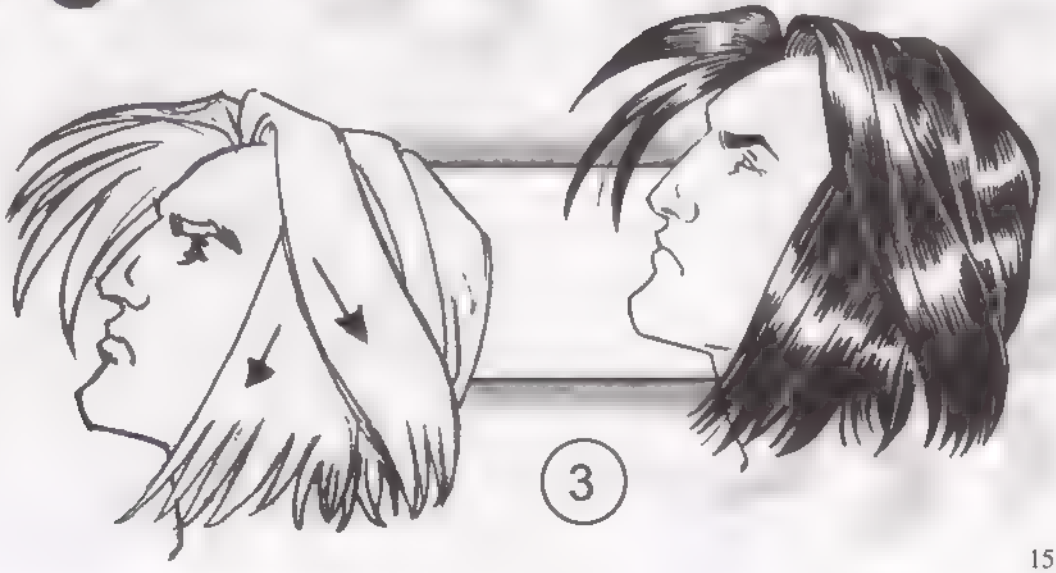


2



En la figura 3 las flechas nos indican la dirección del cabello, los brillos del cabello negro también deben respetar estas flechas.

Observa las diferencias y similitudes entre el cabello rubio y el negro



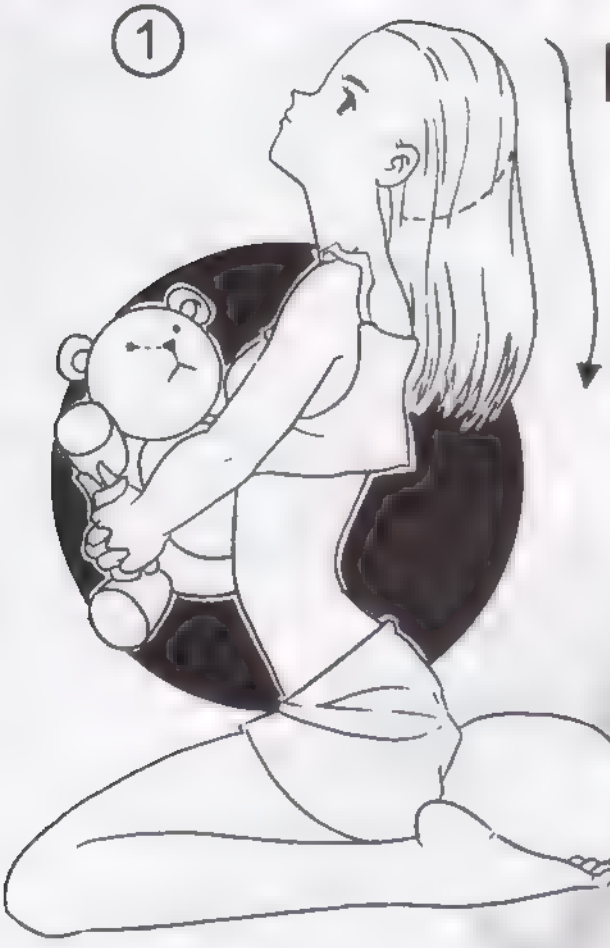
3

CABELLO CASTAÑO

Aquí vemos otros ejemplos de cabello rubio y negro para que veas diferencias y similitudes. La figura A es un ejemplo de pelo castaño o pelirrojo, tal vez la principal cualidad de este tipo de cabello es que el dibujarlo debe tener una tonalidad grisácea obtenida por medio de pequeños grupos de líneas para que dé la impresión de un cabello castaño.

Estudia aquí algunos ejemplos de cabello castaño, observa que aunque las líneas pueden llegar a acumularse en una sección en particular, nunca llegan a dar un negro intenso

Aun cuando las líneas puedan parecer dispersas y sin sentido, deben simular algunos brillos propios del cabello castaño, siguiendo el mismo principio de la luz sobre el cabello.



FACTORES QUE AFECTAN AL CABELLO

La gravedad

En el cabello largo la gravedad provoca que caiga perpendicular con respecto al piso, es un factor que afecta al cabello cuando la figura está en reposo (1), por causa de la gravedad el cabello se adapta a la forma sobre la cual repose (2).

La gravedad afecta de igual manera manteniendo el cabello perpendicular al piso, incluso si la cabeza se ladea, se agacha o se levanta.

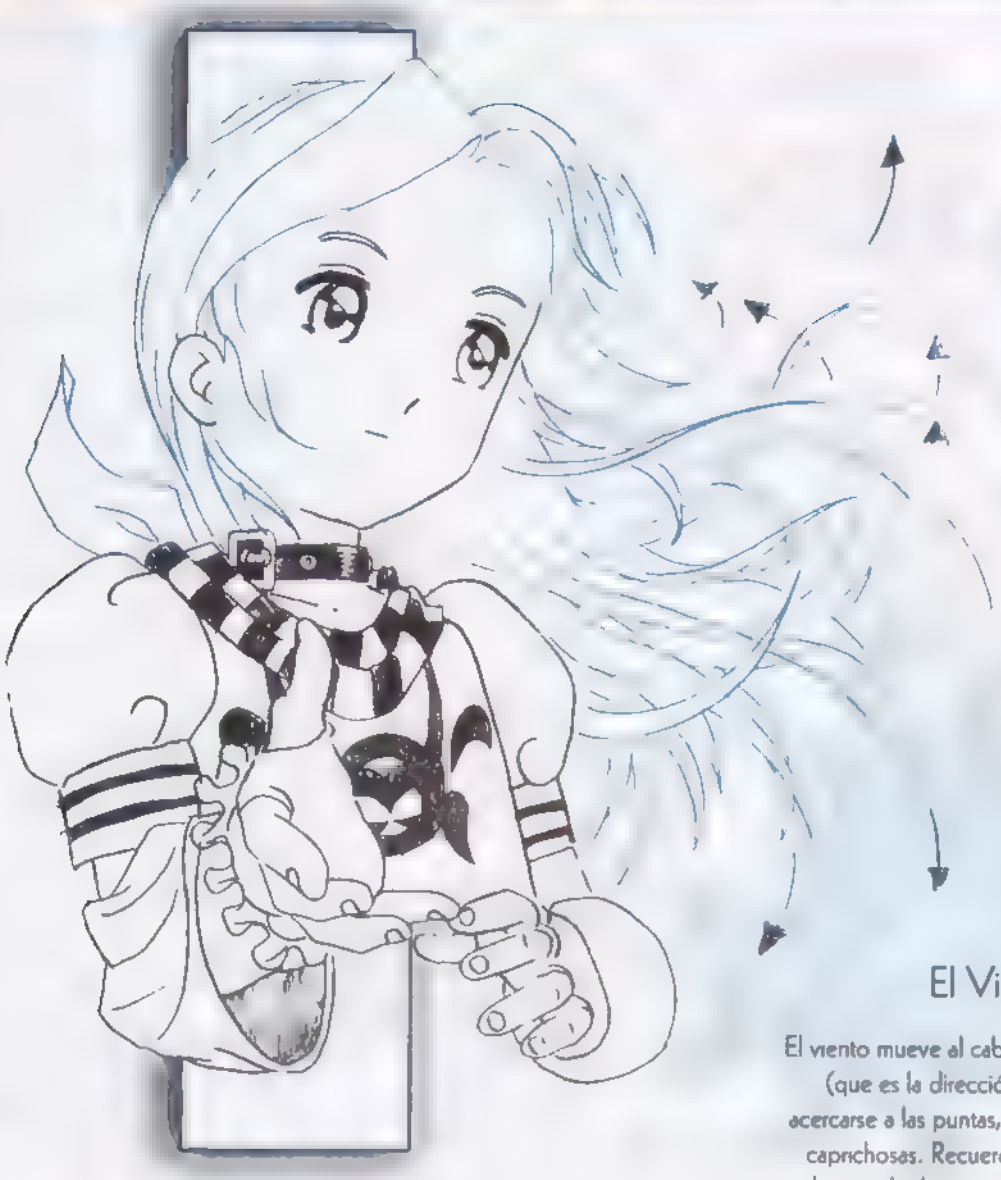
③

Ⓐ

Otra forma de representar el cabello mojado es trazandole líneas punteadas, los espacios en blanco hacen las veces de gotas en el cabello, nota que también los mechones de pelo terminan en punta

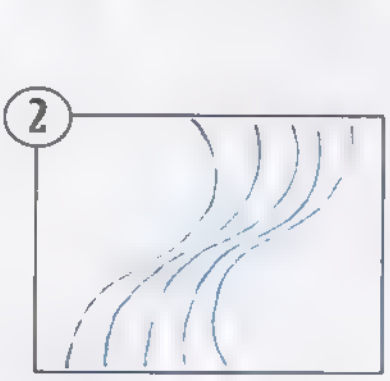
Añade gotas de agua en el cuerpo y la cara para aumentar el realismo del efecto.

④

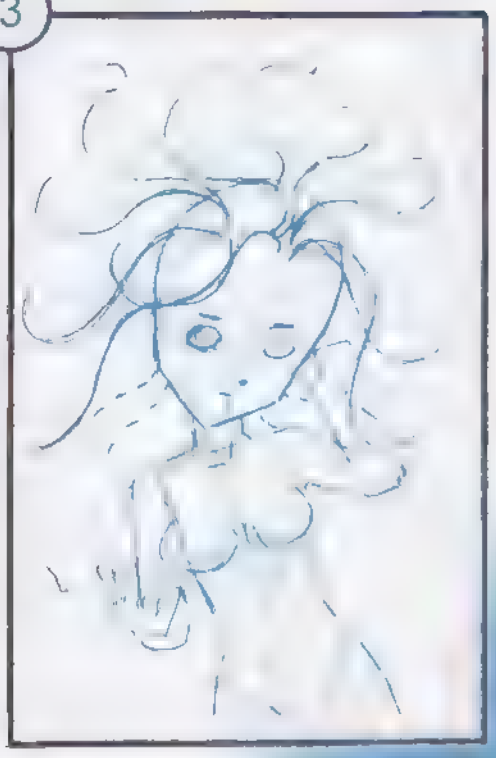


El Viento

El viento mueve al cabello en una sola dirección (que es la dirección del viento), pero al acercarse a las puntas, se mueve en direcciones caprichosas. Recuerda dibujar primero en tu boceto las líneas principales (1) y recuerda sacar las líneas desde la cabeza. Practica con este tipo de líneas, (2) te ayudarán a dibujar el movimiento en el pelo con mayor soltura.

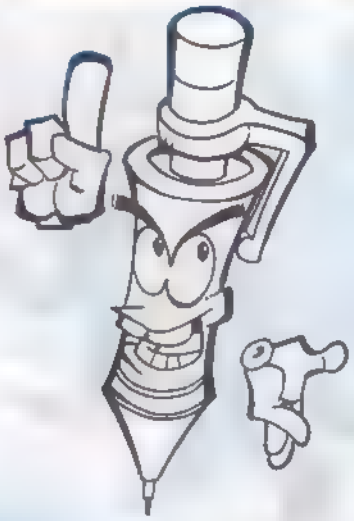


3



EL CABELLO SUMERGIDO EN AGUA

Como se puede ver en (3) para el cabello bajo el agua no existe la gravedad debido a que su densidad es muy parecida a la del agua, además de estar formado por filamentos sumamente delgados, el cabello se mueve entonces en todas direcciones y con líneas curvas.

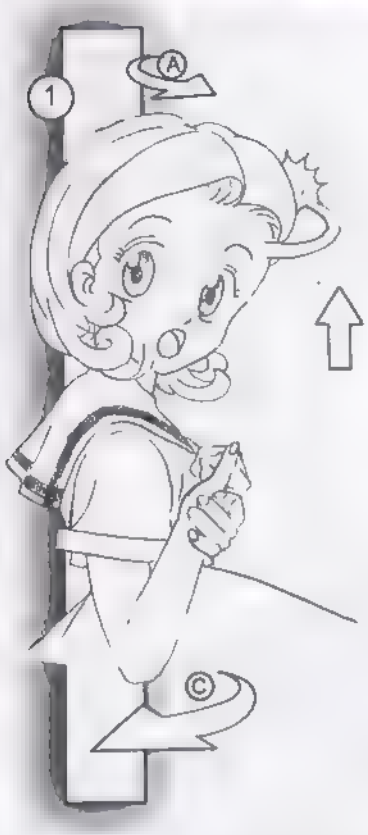


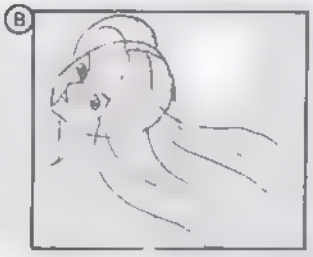
El movimiento del cuerpo es otro factor que afecta al pelo, debido a que al moverse el cuerpo, el cabello se mueve en consecuencia. Cuando el cuerpo gira rápidamente, el cabello gira también, pero en sentido contrario al del cuerpo, este fenómeno se observa también en la ropa.

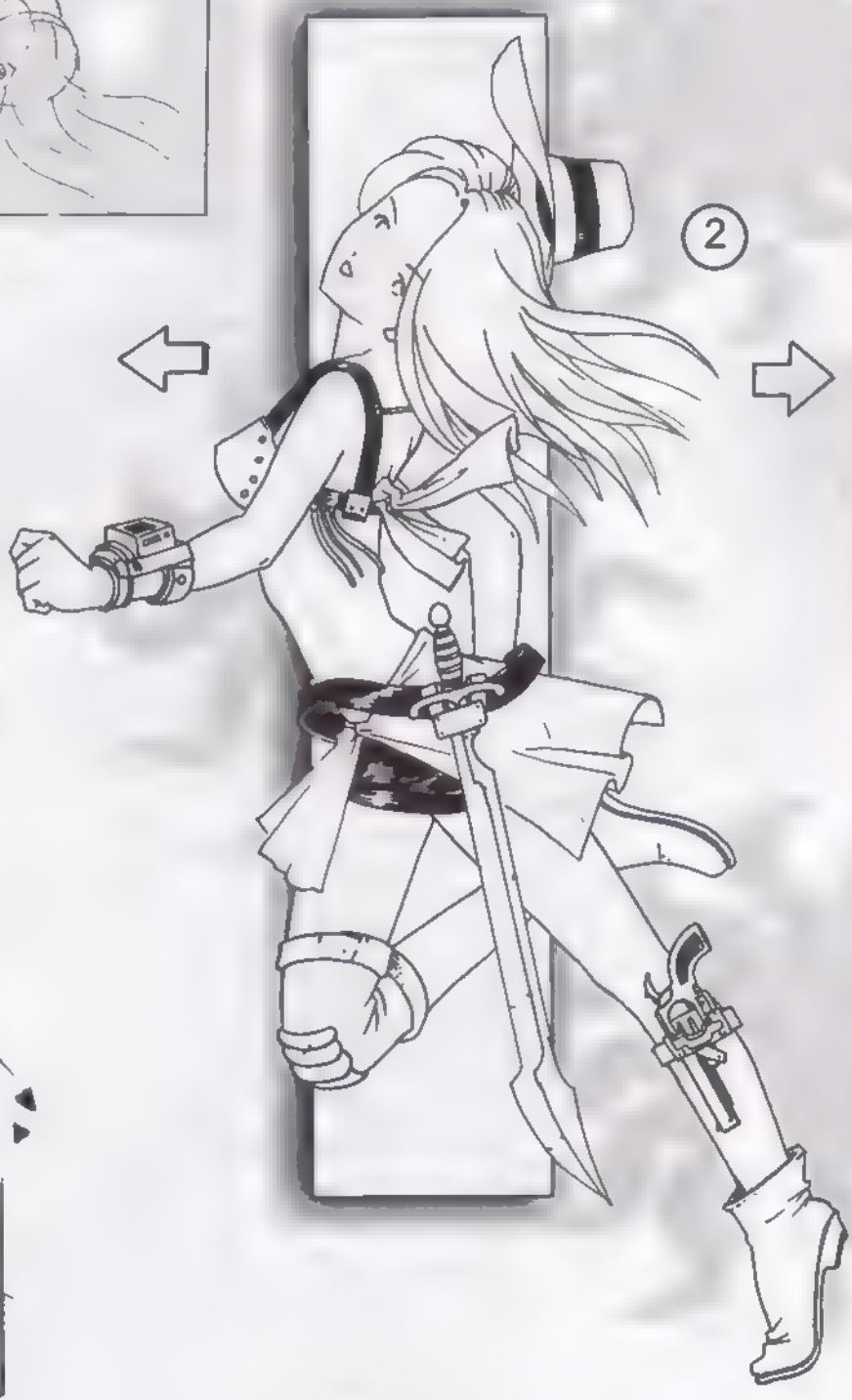
(A) Sentido del movimiento del cabello

(B) Al girar el cabello también podemos ver una pequeña elevación en el pelo.

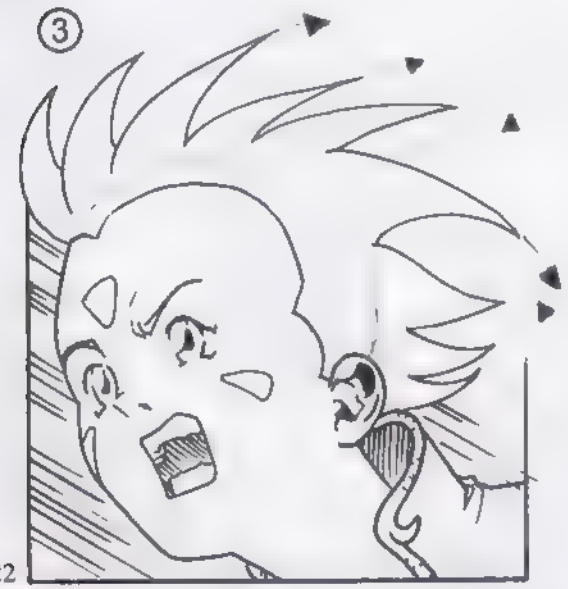
(C) Sentido del movimiento del cuerpo.







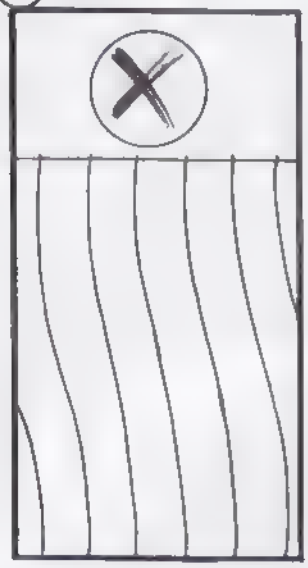
Cuando la figura está desplazándose a una velocidad considerable (al correr, en bicicleta, etc.) el cabello se moverá en dirección contraria a la del desplazamiento, esto es, si la figura se desplaza hacia delante, el pelo se moverá hacia atrás (2 y 3). Recuerda dibujar primero una línea guía para luego dar volumen, como en el recuadro.



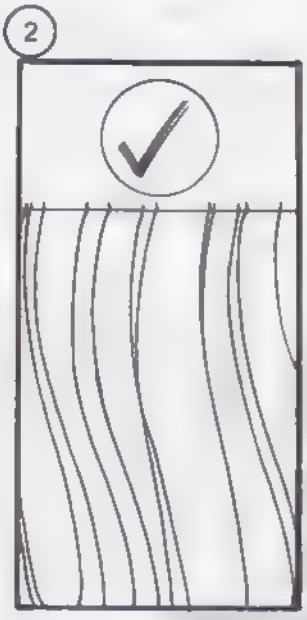
DISTRIBUCIÓN DE LAS LÍNEAS EN EL CABELLO

Un error común al dibujar el cabello es trazar líneas con una separación uniforme, es decir, cada línea a una distancia igual o muy parecida a la anterior como se ve en (1). La manera correcta de distribuir las líneas se observa en (2), algunas líneas están muy juntas, mientras otras muy alejadas, además el grosor de las líneas es también distinto dependiendo si es una línea principal o secundaria.

1

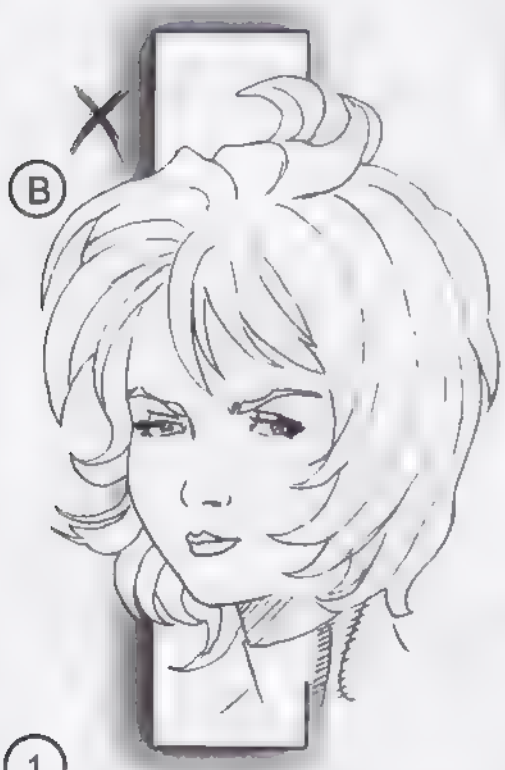


2



A

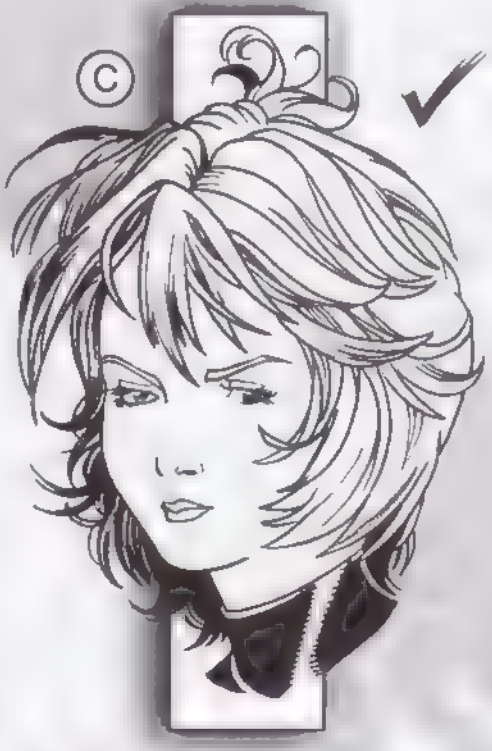
B



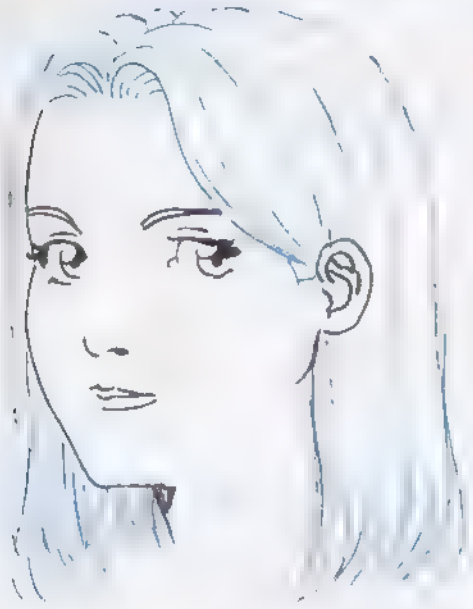
1

Como ejercicio, trata de colocar las líneas correspondientes en el cabello de la figura A. En la figura B tenemos el ejemplo de lo que no se hace, las líneas a una separación similar y del mismo grueso. En C el contraste creado por líneas de distintos grosores y separaciones e incluso la utilización de plastas negras nos da la impresión de un dibujo más acabado.

C

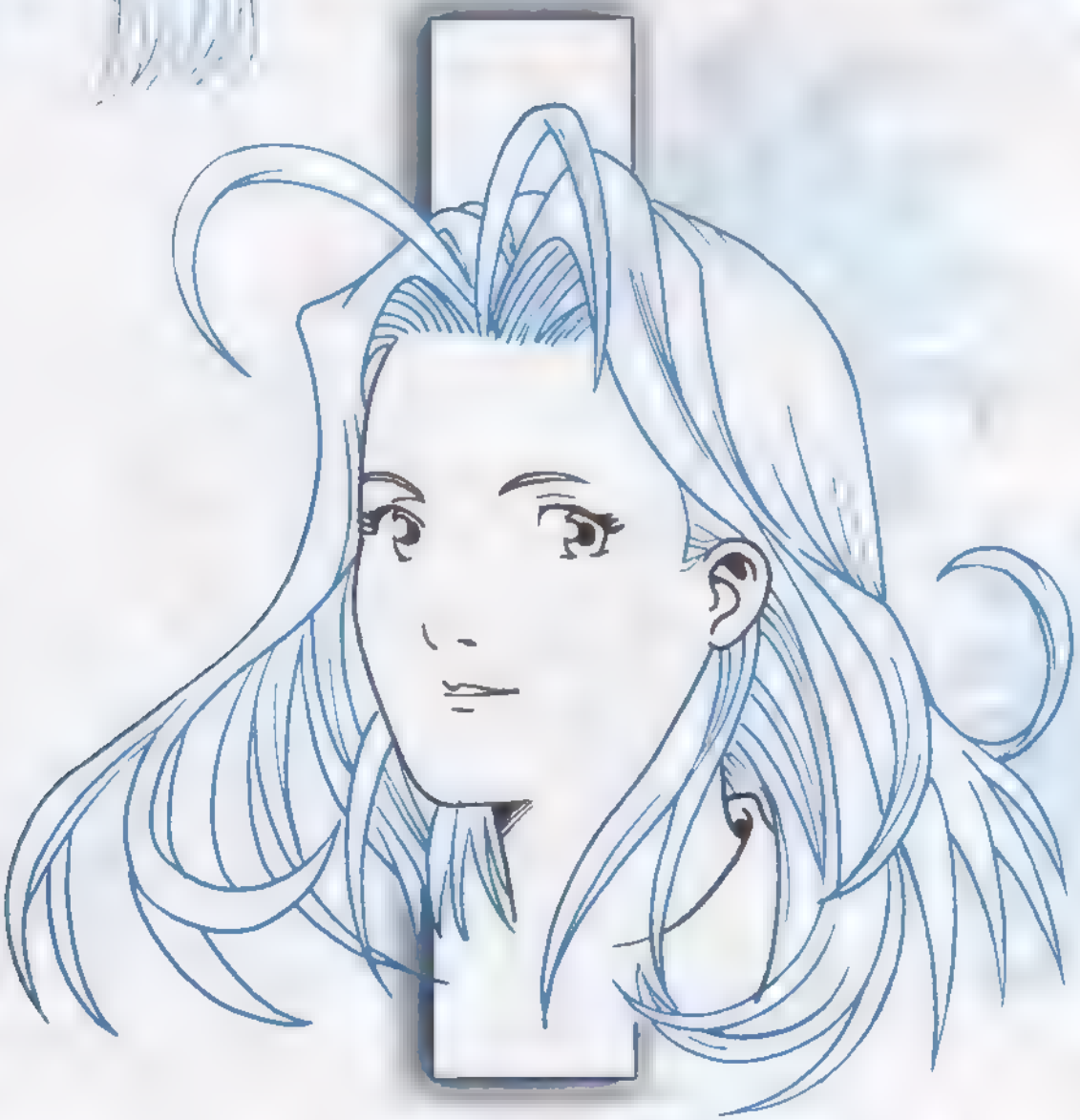


2



ESTILIZACIÓN EN EL DIBUJO TIPO MANGA

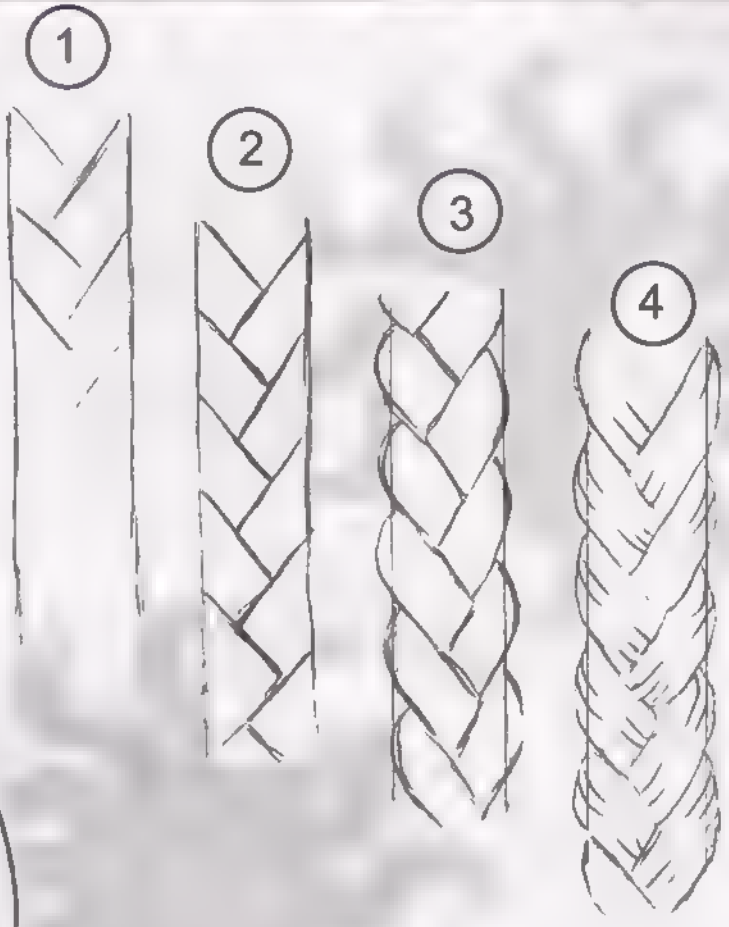
Existen muchas y muy variadas formas de estilizar el dibujo en el manga, pero de manera general, en el manga el cabello se dibuja muy voluminoso, rebasa por mucho la línea del cráneo, en no pocas ocasiones encontramos cabelleras que son, en proporción, más grandes o más largas en distancia que el rostro o la cabeza completa, si te gusta dibujar un personaje del manga en particular y no te gusta cómo se ve el pelo, mide la distancia del cráneo a la punta del cabello más largo para conocer la proporción; por ejemplo, si comparas estas dos imágenes (realista y manga) te darás cuenta de que el cabello estilizado al manga ocupa mucho más espacio en todas direcciones.

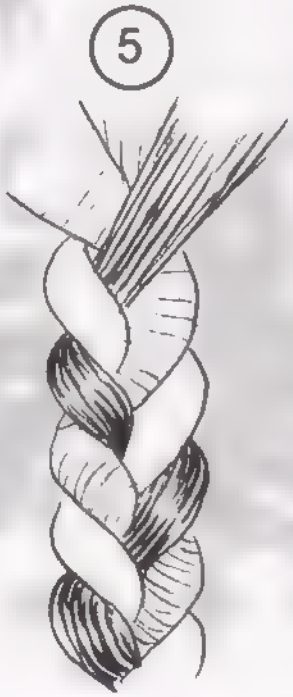


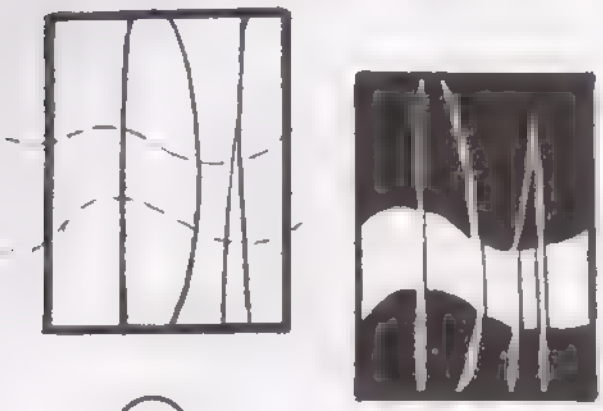
DIBUJANDO UNA TRENZA

Para dibujar una trenza sigue los pasos mostrados en 1,2,3 y 4. Te darás cuenta de que una trenza está formada por tres mechones de cabello, para entenderlo mejor observa la figura 5, cada mechón de cabello está representado de distinta manera. Recuerda: más importante que entender es practicar.

Dibuja líneas delgadas entre cada mechón para que dé un buen efecto de cabello y no parezca una cuerda en vez de una trenza



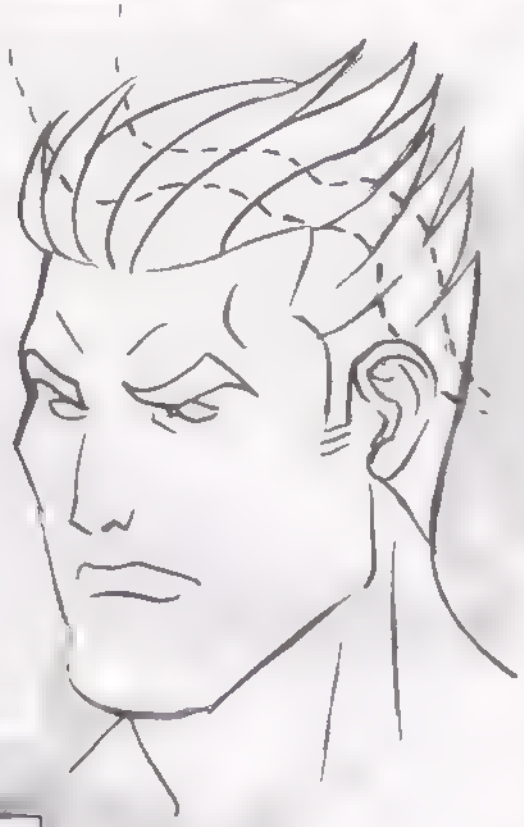




1

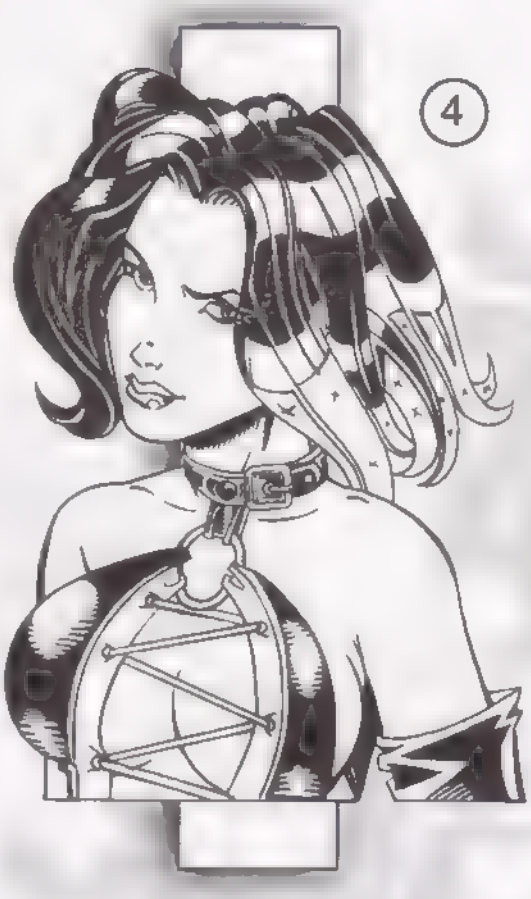
CABELLO ESTILO AMERICANO

Hay muchos estilos en el dibujo del cabello americano, aquí veremos uno un tanto frecuente, para esto pongamos atención al rectángulo de la figura 1, las líneas continuas son la guía del cabello, las líneas punteadas son el brillo, después se pintan de negro las partes que no tienen brillo y se deja una línea blanca al lado de cada línea del cabello. En la figura 2 aplicamos esto de una manera más práctica



2

Una de las principales cualidades en el dibujo del cabello estilo americano es el gran detalle; en la figura 3 nuestro personaje tiene el cabello rubio con muchas líneas, observa que la línea de contorno en el cabello es más gruesa. En la figura 4 le hicimos el cabello negro usando el principio de la página anterior, recuerda que los taches se entintan de negro, en esta figura hay unos taches sin entintar en el cabello negro, puedes entintarlo como ejercicio.



En la figura 5 el cabello de este personaje puede parecer algo complicado, pero sólo se trata de agregar mayor detalle, es decir más líneas, sombras, gruesos y delgados, etc.

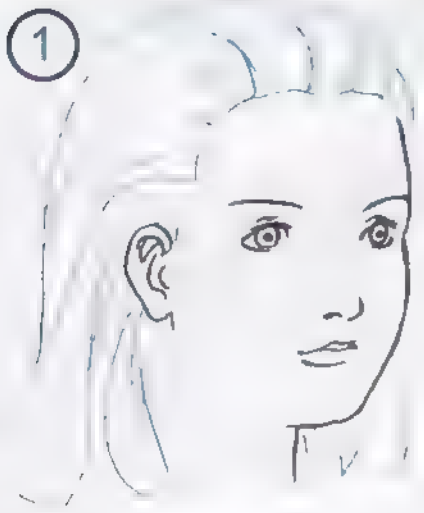
SIMPLIFICANDO EL DIBUJO DEL CABELLO

Ejemplo 1

El cabello simplificado es más rápido y más fácil de dibujar; para obtener de un cabello complicado uno simple, debemos obtener las bases del pelo siguiendo las mismas líneas del dibujo onginal para luego eliminar líneas secundarias y dejar sólo las principales. En el ejemplo 1 tomamos prácticamente la línea de contorno, en la animación el dibujo simplificado del cabello ahorra mucho trabajo y se conservan los rasgos del personaje. En el ejemplo 2 sólo tomamos algunas líneas de la raíz y de la punta, las líneas centrales se "suponen" si las líneas de raíz y punta llevan la curvatura correcta. En el ejemplo 3 tenemos el proceso opuesto a la simplificación, el detalle. Para lograrlo sólo tienes que definir bien el sentido del cabello y luego aumentar líneas entre las líneas.

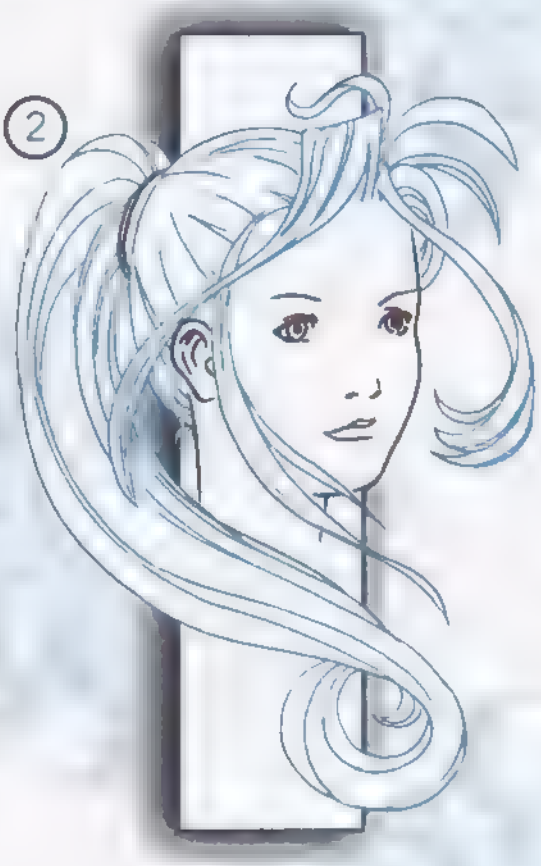
Ejemplo. 2

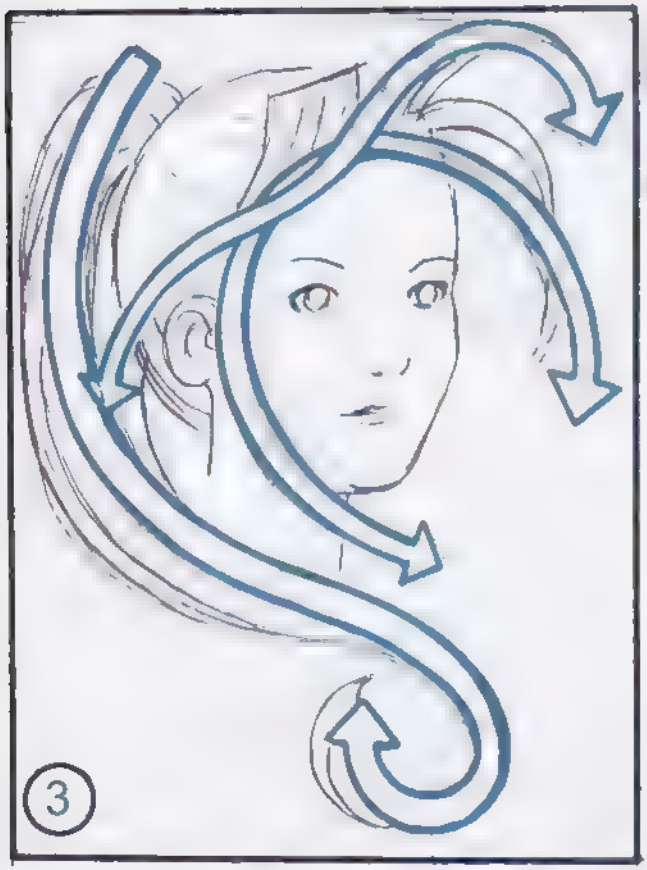
Ejemplo. 3



LA LÍNEA DE MOVIMIENTO DEL CABELLO

Para que el dibujo de la figura muestre soltura, movimiento, gracia y fluidez debe tener una línea de movimiento, este tema se ha estudiado en clases anteriores aplicado a figura completa. En el cabello se aplica de la misma manera.





En la figura 1 vemos un rostro estático, sin mayor gracia. En la figura 2, en contraste, tenemos un dibujo con más movimiento y gracia. En la figura 3 tenemos el análisis de la figura 2, podemos observar tres líneas de movimiento. Si lo que quieres es dibujar un rostro dinámico, ayúdate usando el pelo para darle fuerza a tu dibujo.

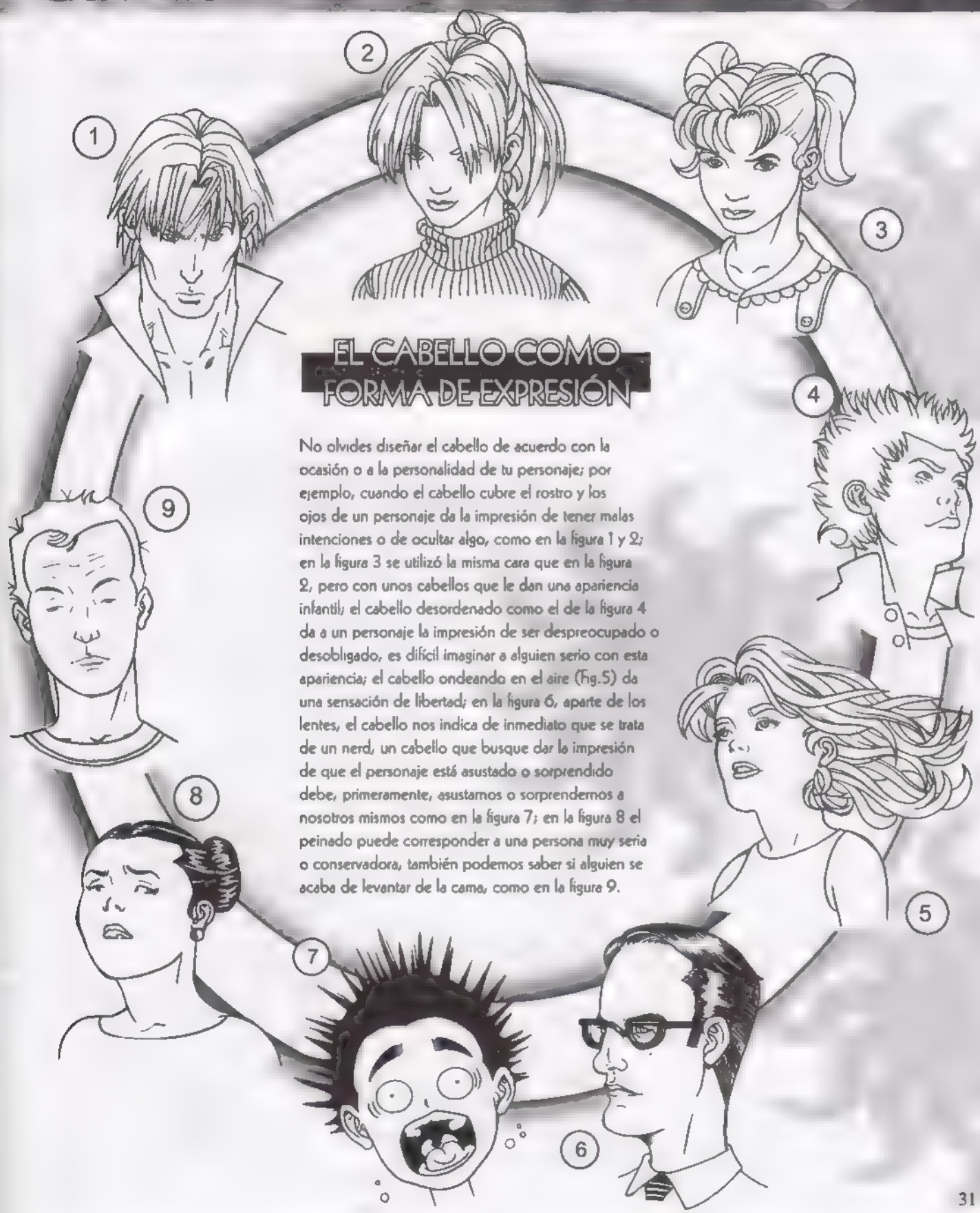
EL CABELLO Y LA COMPOSICIÓN

El cabello puede realzar el dibujo de un rostro y también mejorar el dibujo de la figura completa. El chiste de la composición es que un dibujo se vea bien de manera general. En (4) tenemos una figura completa, si la comparáramos con la figura más simple a lo que se pueda parecer, ésta sería un rectángulo en forma vertical, esto es una composición muy simple.

4

5

En (5) tenemos la misma figura, pero el cabello modifica la forma general de nuestra composición. Una forma simple con la que podríamos compararla es con una especie de letra T, ésta es una composición más elaborada. Si tienes un dibujo y se ve muy estático, o sientes que le falta o sobra algo, intenta mejorarlo moviendo el pelo, los resultados pueden ser asombrosos.

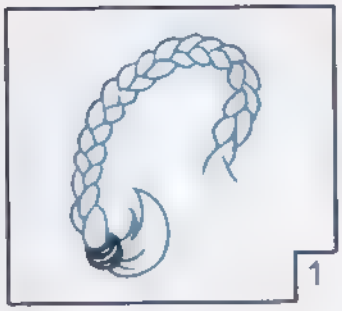


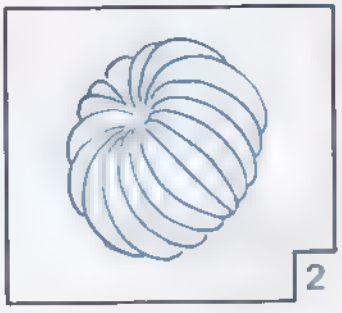
EL CABELLO COMO FORMA DE EXPRESIÓN

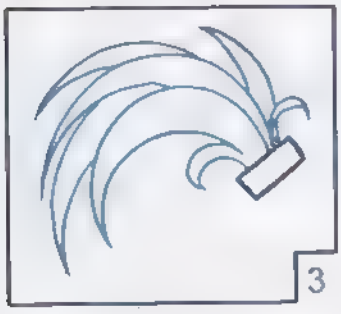
No olvides diseñar el cabello de acuerdo con la ocasión o a la personalidad de tu personaje; por ejemplo, cuando el cabello cubre el rostro y los ojos de un personaje da la impresión de tener malas intenciones o de ocultar algo, como en la figura 1 y 2; en la figura 3 se utilizó la misma cara que en la figura 2, pero con unos cabellos que le dan una apariencia infantil; el cabello desordenado como el de la figura 4 da a un personaje la impresión de ser despreocupado o desobligado, es difícil imaginar a alguien serio con esta apariencia; el cabello ondeando en el aire (Fig.5) da una sensación de libertad; en la figura 6, aparte de los lentes, el cabello nos indica de inmediato que se trata de un nerd, un cabello que busque dar la impresión de que el personaje está asustado o sorprendido debe, primeramente, asustarnos o sorprendernos a nosotros mismos como en la figura 7; en la figura 8 el peinado puede corresponder a una persona muy seria o conservadora, también podemos saber si alguien se acaba de levantar de la cama, como en la figura 9.

DISEÑO DE PEINADOS

Para diseñar peinados nuevos y originales, además de nuestra creatividad e imaginación, vamos a utilizar algunos elementos comunes en el pelo.

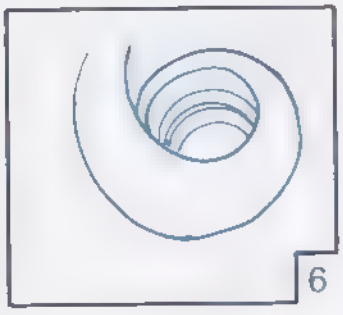

1


2

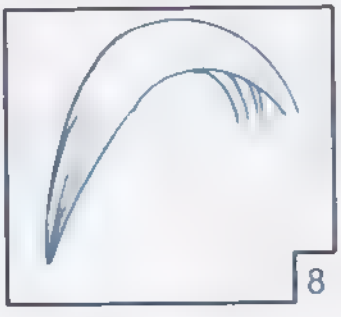

3

4

5

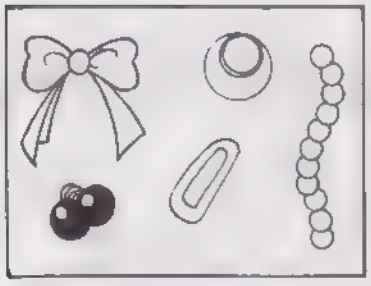

6

7

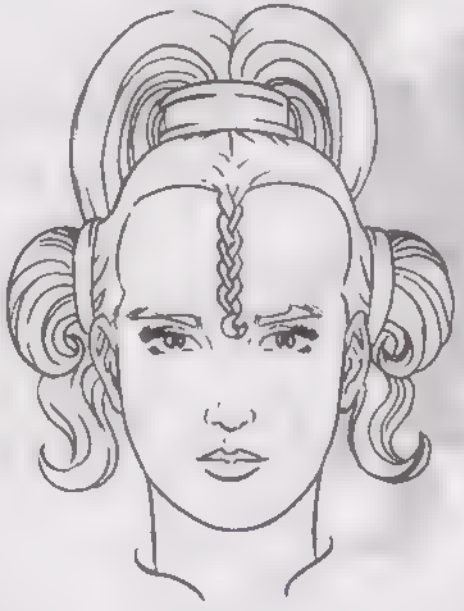

8

1. Trenzas
2. Arreglos circulares en el cabello
3. Colitas
4. Flecos o mechones
5. Cabello ondulado simplificado como una nube
6. Rizos
7. Mechones de cabello puntiagudos
8. Mechones curvos

Para crear peinados coloca algunos de los elementos de la página anterior en lugares donde comúnmente no se encuentran; por ejemplo, una trenza en la frente, además, puedes combinarlos y usar accesorios como moños, pasadores, bolitas, etc. Observa los ejemplos y crea tus propios peinados.



Una vez que tengas un peinado que te guste, puedes hacer un mapa con ayuda de líneas de referencia.



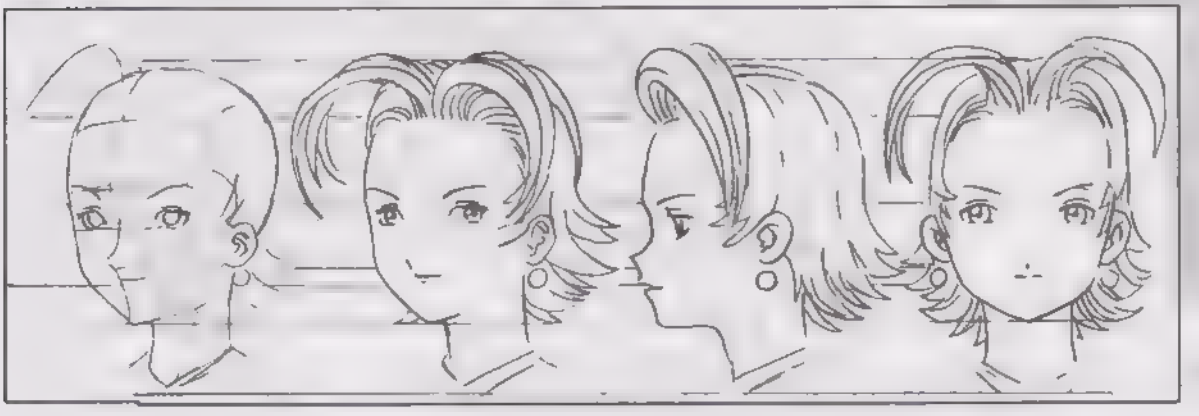


Fig. 2

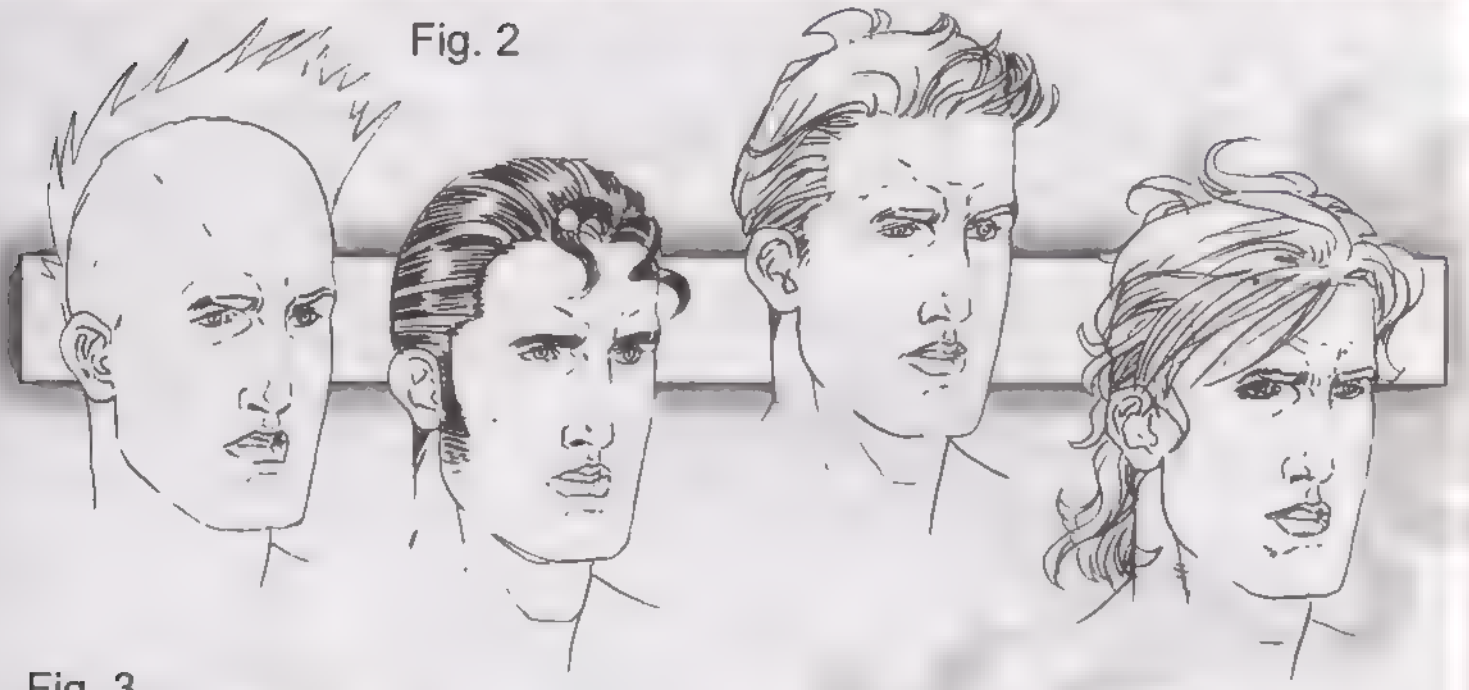
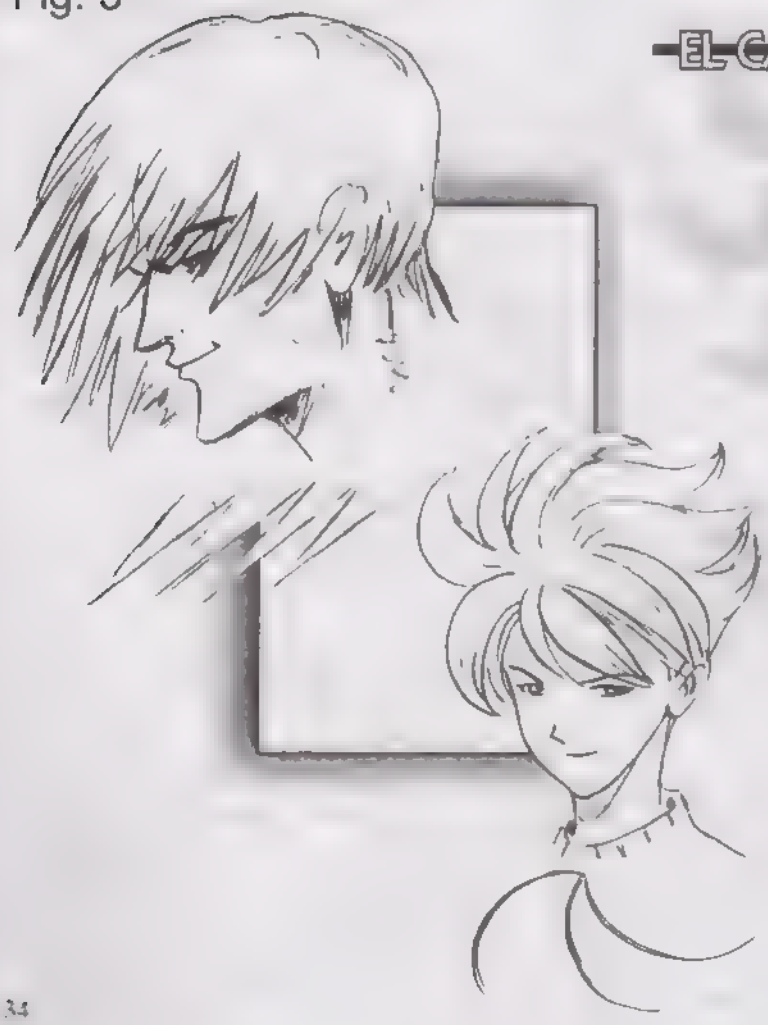


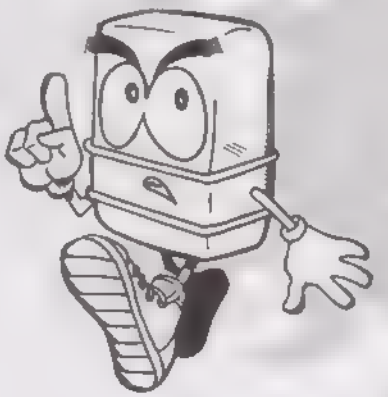
Fig. 3



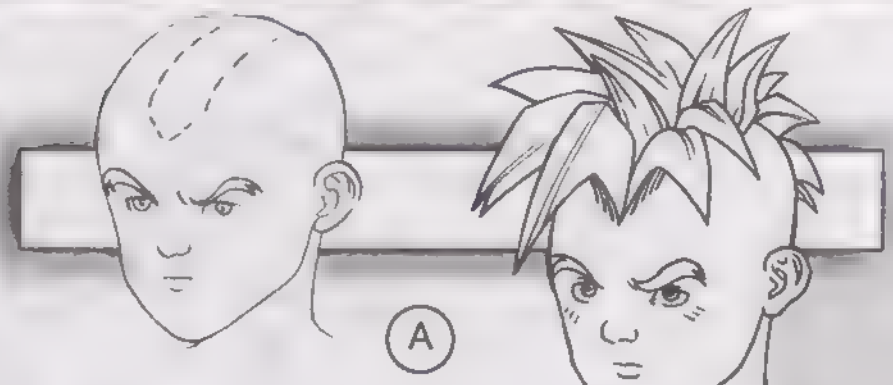
EL CABELLO Y LA PERSONALIDAD

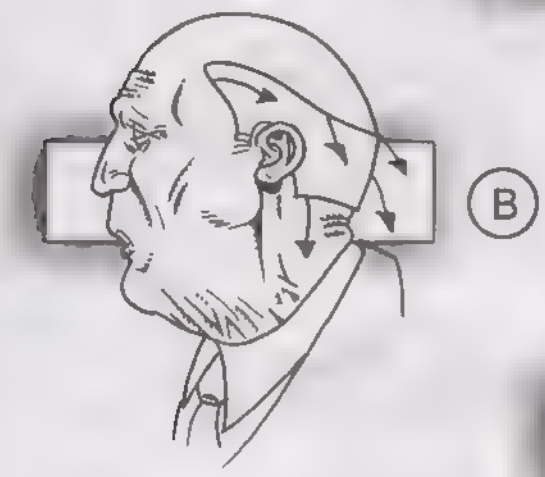
En la figura 2 todos los dibujos tienen el mismo rostro; sin embargo, parecen personajes diferentes por sus peinados distintos. Hay una infinidad de peinados que se pueden crear, no des por terminado un personaje sino hasta que estés totalmente satisfecho con su diseño, recuerda que la apariencia (en este caso el peinado) debe hablar por sí misma de nuestro personaje.

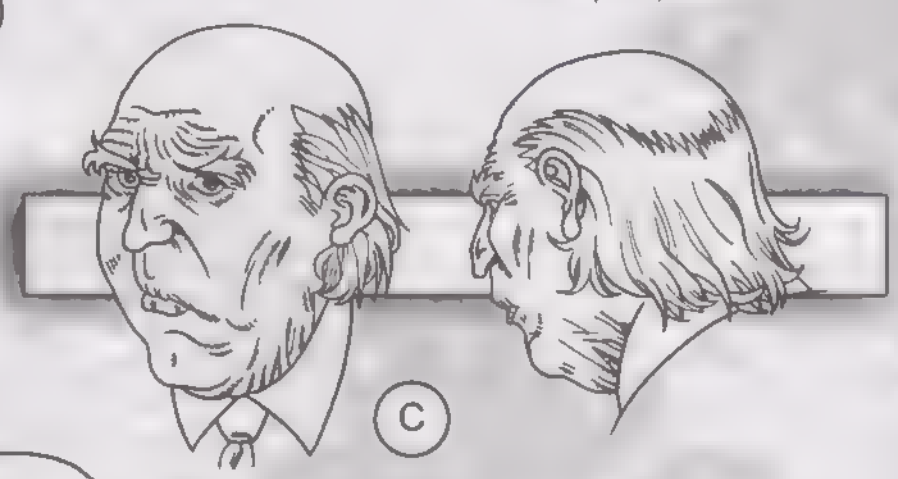
Las líneas rectas y quebradas denotan agresividad, rebeldía, etc. Mientras las líneas curvas nos dan la sensación de estabilidad, amabilidad, ternura, etc. Toma en cuenta todas estas cosas para diseñar un personaje.



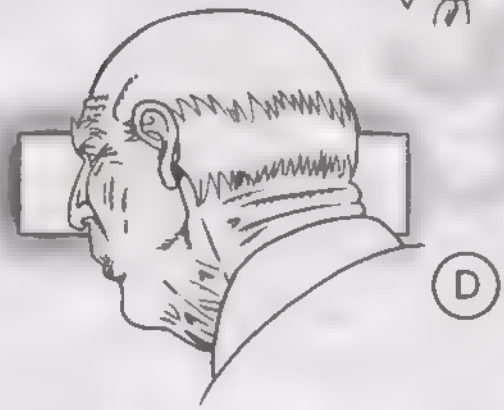
El que un personaje tenga poco cabello no quiere decir que se deba ver extremadamente rebelde, como en la figura A.



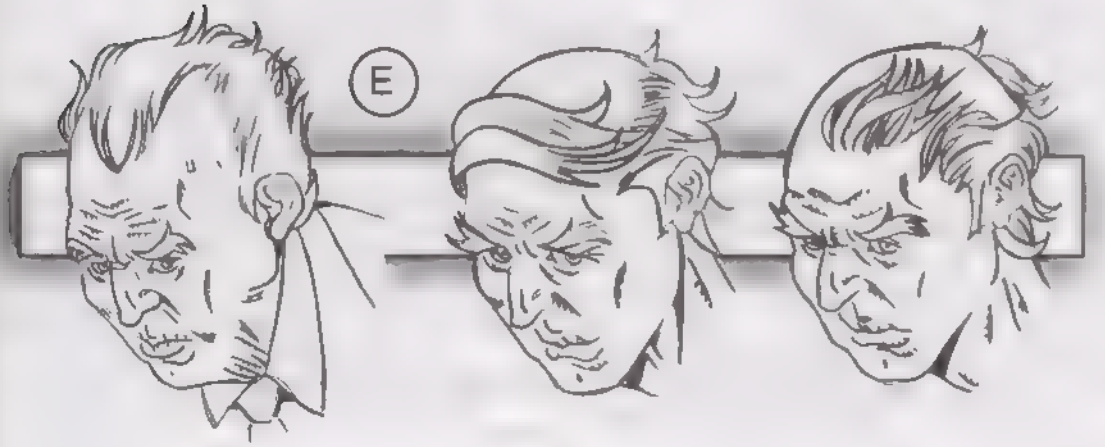


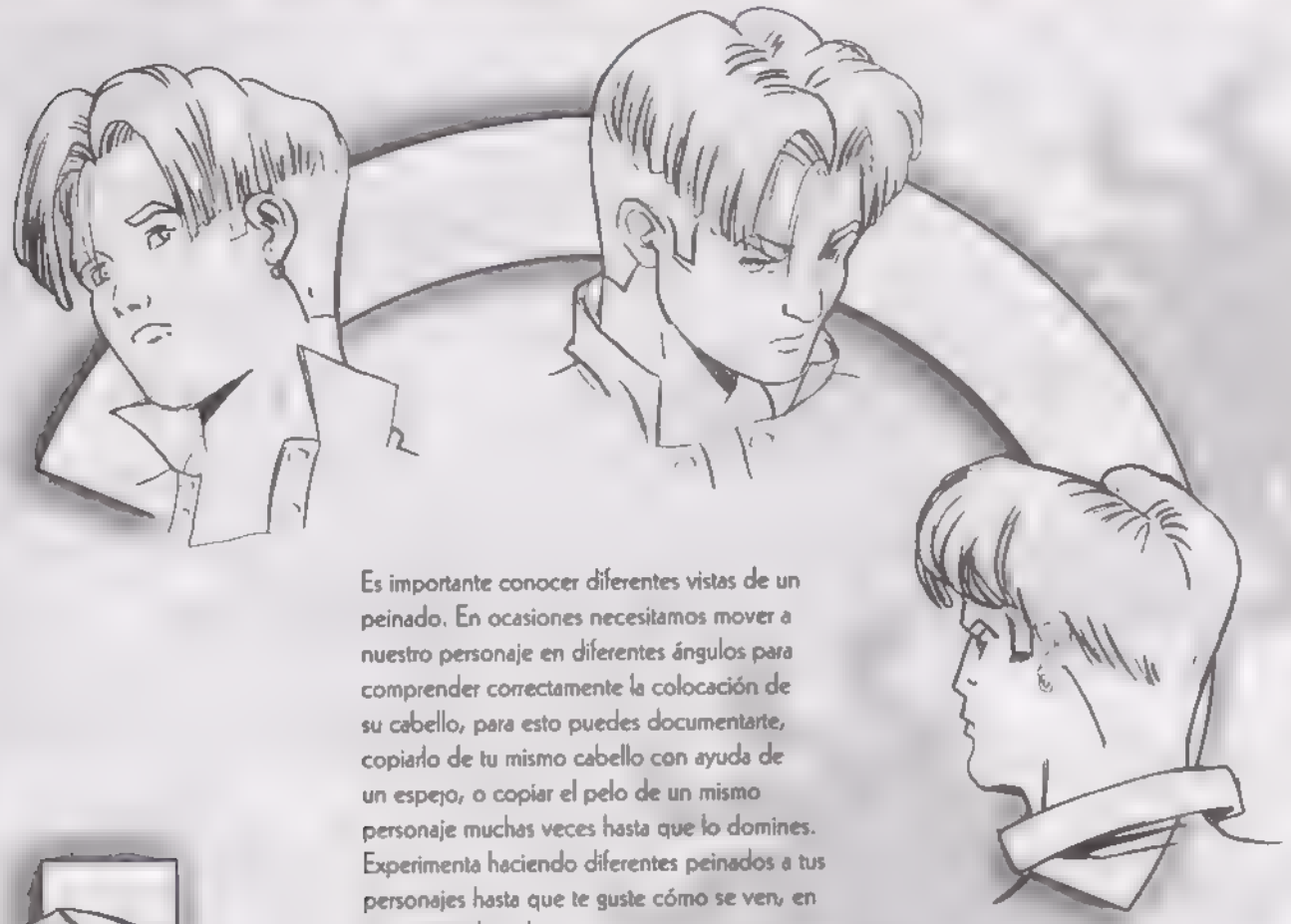


Los personajes con menos cabello son muy frecuentemente los de mayor edad, en la figura B se muestra el área del cabello que un calvo pierde gradualmente, las flechas son la dirección que adopta el cabello.

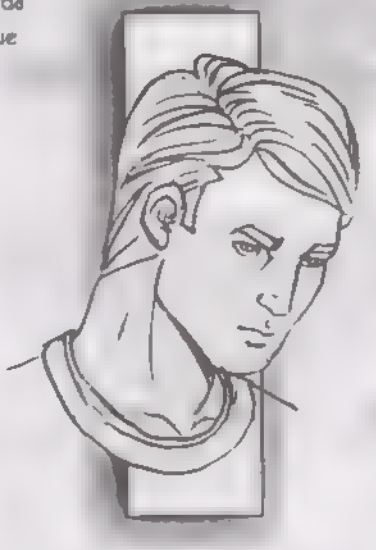


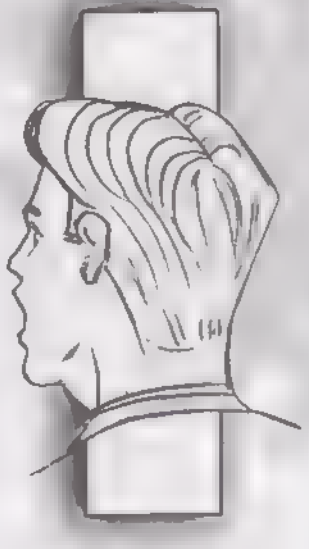
En la figura C puedes ver el cabello en dos ángulos diferentes y en D a un viejo con aún menos cabello; en la figura E el anciano conserva un poco de cabello arriba, pero en la parte de la sien, lo ha empezado a perder. No olvides hacer muchos ejercicios para experimentar.





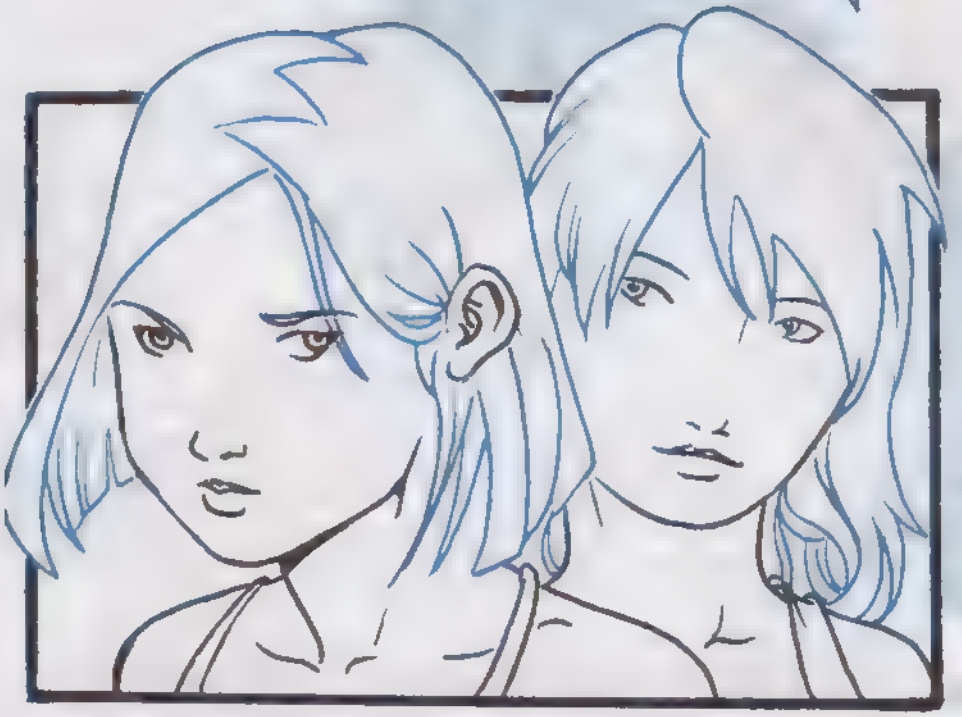
Es importante conocer diferentes vistas de un peinado. En ocasiones necesitamos mover a nuestro personaje en diferentes ángulos para comprender correctamente la colocación de su cabello, para esto puedes documentarte, copiarlo de tu mismo cabello con ayuda de un espejo, o copiar el pelo de un mismo personaje muchas veces hasta que lo domines. Experimenta haciendo diferentes peinados a tus personajes hasta que te guste cómo se ven, en esta página hay algunos que te pueden ayudar, pero recuerda que lo más importante es que hagas unos propios.





Ya sea basándote en la realidad, o inventando tus propios peinados, el proceso a seguir comienza por el aprendizaje de la forma general del cabello y de toda su estructura para luego experimentar

No dejes de practicar, nos veremos en el siguiente número.



DibujArte va a la Universidad

El día 10 de marzo se celebró dentro de las instalaciones de la **Universidad Autónoma Metropolitana,** plantel Azcapotzalco, la Conferencia *"Mitos y Verdades del Hentai, Yaoi y Anime Mexicano"*, evento organizado por **Voz Metropolitana**, un grupo de estudiantes preocupados por fomentar la participación universitaria.

Durante una hora y media Tozani, Izumi, Isaac y Esaú Escorza, José Luis Belmont, Fabián Roldán, Gabriel Madrigal y Lesly Marín, nos hablaron de una forma muy relajada y accesible, sobre los problemas por los que cualquier dibujante atraviesa dentro de estos géneros en

México: la competitividad, los prejuicios y, desgraciadamente, el consumismo, provocan la desilusión de los que comienzan en este difícil arte.

Guiados por preguntas de un integrante del grupo Voz Metropolitana, el equipo creativo de DibujArte trató de dejar un poco más claro que el cómic, el manga y la animación no son solamente para niños ya que dentro de estas corrientes existen muchas otras subcorrientes que obedecen y satisfacen a diferentes grupos sociales. De esta manera también discutimos acerca de lo que en realidad es el hentai y cómo es visto en nuestro país , además de que dimos nuestro punto de vista acerca de la responsabilidad de los niños y sus padres al comprar cualquier tipo de historieta.

Otro punto de los más sobresalientes de la conferencia, fue la pornografía y el homosexualismo con los que se relaciona al hentai y al yaoi respectivamente, se discutió

que el hentai es un producto específico para adultos y que es muy común tacharlo de pornográfico, aunque otros lo pueden denominar como arte. Lo cierto es que el hentai no se considera como un producto por-

nográfico, debido a que precisamente en Japón la pornografía como tal, está altamente censurada y que a pesar de que tiene un alto contenido sexual no está dentro de este género.

De la misma forma, el homosexualismo manejado dentro de cualquiera de estos géneros no debería ser rechazado o censurado, debido a que en la sociedad actual ya no tendría que ser un tema considerado como tabú, sino todo lo contrario, los padres deberían orientar a sus hijos al respecto para aclarar cualquier malinterpretación; lo mismo sucede con la violencia, se califica al anime por ser altamente violento, pero la realidad es que la violencia ahora se encuentra en cualquier medio de comunicación. Los niños y jóvenes son bombardeados con violencia y morbo desde los noticieros hasta los reality shows, sin ninguna especie de orientación.

La audiencia mostró mucha curiosidad con respecto a las diferencias entre los dibujantes de otros países y los nacionales, y se resaltaron las diferencias económicas y socioculturales de diferentes naciones, además de

comparar la calidad y el tiempo de elaboración dentro de los trabajos de diferentes tipos de dibujantes. Cada expositor del equipo habló de experiencias personales dentro de las editoriales nacionales y extranjeras.

Una parte muy interesante dentro de la conferencia fue recordar el viejo cómic mexicano, algunas personas preguntaron el porqué de que algunos dibujantes mexicanos recurran a los estilos del manga japonés y el cómic americano en vez de regresar a los estilos de La Familia Burrón y El Memín Pinguín, a lo que el equipo creativo de Dibujarte respondió de manera unánime: que estos estilos funcionaron y obtuvieron una respuesta favorable en el tiempo en el que fueron hechos, y que el cómic, como muchas otras corrientes, es una moda que está sujeta a transformaciones que dependen del gusto del público y del artista profesional.

Al concluir, los conferencistas brindaron una visión más amplia de lo que es el anime o el manga y sus diferentes géneros a los asistentes, así como una interpretación más crítica del lugar que ocupa este tipo de arte en nuestras vidas.

Agradecemos por parte de todos los que trabajamos en la revista, la invitación que Voz Metropolitana nos hizo y en especial a Mayté Tamayo por su tiempo y paciencia al organizar el evento.

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Hola, amigos de Dibujarte, les escribo para decirles que su revista ha sido de gran ayuda en mi desarrollo como dibujante. Soy el autor de este dibujo basado en la Reedición del número 11 (compro ediciones y reediciones) y quisiera pedirles su opinión. Por cierto, tengo 16 años y soy de Puebla.

Ulises Alejo Rojas

Qué tal, Ulises. El principal problema de tu trabajo es el emplaste de tonos que abarcan todo el dibujo y que hacen que se vea sucio y con una forma difícil de descifrar. Debes tener en cuenta que la limpieza en la línea de tu trabajo es importante, sobre todo si son diseños iniciales. Al ver tantas manchas es difícil saber en qué posición está nuestro personaje o qué armas porta, incluso no vemos bien el diseño de la armadura, sabemos que no todos los dibujos deben tener una línea y tonos inmaculados, pero sea cual sea el estilo, debe distinguirse claramente cada parte de la armadura. Reiteramos que cuiden la estructura de su trabajo, ya que es lo más importante para obtener una ilustración de buena calidad.
Aquí puedes ver las correcciones que Lesly Marín realizó a tu personaje. Observa la estructura en la que se basó y cómo dibujó primero el cuerpo desnudo para después colocar adecuadamente cada parte de la armadura.

Un detalle importante es que para un arquero resulta poco práctico tomar el arco y la flecha con una mano y la espada con la otra. El arco debe mantenerse al frente con la adecuada inclinación y con la flecha lista para disparar, mientras que la espada permanece envainada hasta el momento en el que sea necesario usarla. Cuida los detalles como los grabados del arco y la posición de las manos.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

LA MOLE Et 2004

VERANO

Entretenimiento total

JULIO 15-16-17-18

EXPO REFORMA

CANACO CIUDAD DE MÉXICO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ

Metro Juárez, de 10:00 a 19:30 horas

Admisión $40.00, niños y punto joven $20.00

TEL. 56986273 **www.lamole.com.mx**